



# SONIC

## THE HEDGEHOG

LA ENCICLOPEDIA COMPLETA DEL  
**CÓMIC DE SONIC**  
LA HISTORIA DE ARCHIE SONIC





# CRÉDITOS



## TRADUCCIÓN

- ALEXIS CHÁVEZ
- SILVER KOCH
- EMILIO O. SEGADO
- MOOD KINDRED

## EDICIÓN Y MAQUETACIÓN

- ROBIN "RABBIT" RODRIGUEZ
- CINTIA TC

## RECONSTRUCCIÓN DE PORTADA

- LIRI RUNA

## ARTE DE CRÉDITOS

- GUCHI BLUE



## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

- EL TECNÓPATA
- MCMISTLE



# SONIC™

## THE HEDGEHOG

**RECOPIACIÓN DE  
HISTORIA Y GUION POR  
IAN FLYNN**

**PORTADA POR  
PATRICK  
SPAZIANTE**

**INCLUYENDO LOS TALENTOS DE  
PATRICK SPAZIANTE. TRACY YARDLEY!  
STEVEN BUTLER, TERRY AUSTIN, RON LIM,  
JIM AMASH, BILL WHITE, DAWN BEST, BRIAN  
THOMAS, RAY DILLON, CHRIS ALLAN, JAMES  
FAY, FRANK GAGLIARDO, ANDREW PEPOY,  
JAXER, BOB WIACEK, JIM VALENTINO, NELSON  
ORTEGA, MATT HERMS, JAY OLIVERAS, KEN  
PENDERS, KARL BOLLERS, ART MAWHINNEY,  
KYLE HUNTER, JON GRAY, ROSARIO "TITO"  
PENA, JON D'AGOSTINO, RICH KOSLOWSKI,  
BARRY GROSSMAN, DAVE MANAH, HARVEY  
MERCADODCASIO, EVAN STANLEY, JASON  
JENSEN, STEVE DOWNER, MANNY GALAN,  
JOSHUA RAY, AIMEE RAY, MICHAEL HIGGINS,  
PAM EKLUND, SCOTT SHAW, JORGE PACHECO,  
JAMAL PEPPERS, BEN BATES, JOE MORCIGLIO,  
ALEAH BAKER, SUZANNAH ROWNTREE.**

**DISEÑADO Y EDITADO POR  
VINCENT LOVALLO Y  
PAUL KAMINSKI**

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A:  
ANTHONY GACCIONE Y  
CINDY CHAU DE SEGA  
LICENSING**



ARCHIE COMIC PUBLICATIONS, INC.

JONATHAN GOLDWATER, editor/co-CEO  
NANCY SILBERKLEIT, co-CEO  
MIKE PELLERITO, presidente  
VICTOR GORELICK, co-presidente / e-i-c  
JIM SOKOLOWSKI, vicepresidente senior de ventas /  
desarrollo de negocio  
HAROLD BUCHHOLZ, vicepresidente de publicación /  
operaciones  
PAUL KAMINSKI, director ejecutivo de editorial /  
editor de compilación  
VINCENT LOVALLO, editor asistente  
STEPHEN OSWALD, manager de producción  
JAMIE LEE ROTANTE, revisor / asistente editorial  
ELLEN LEONFORTE, CARLOS ANTUNES, SUZANNAH  
ROWNTREE, DUNCAN MCLACHLAN, KARI SILBER-  
GLEIT & JON GRAY, producción  
JAMES KAMINSKI, JOSH KIRSCHENBAUM, & ELIZA-  
BETH BORGATTI, practicantes de diseño

**ESTA ENCICLOPEDIA ES UN LIBRO RECOPIULATORIO DE LOS PERSONAJES EN LOS CÓMICS ARCHIE  
DE SONIC THE HEDGEHOG. POR FAVOR, DISTINGA QUE DIFIERE DE LOS PERSONAJES Y SUCESOS  
EN LA FRANQUICIA DE JUEGOS DE SONIC.**

SONIC COMIC ENCYCLOPEDIA, 2012. Impreso en EEUU. Publicado por Archie Comic Publications, Inc., Fayette Avenue 325, Mamaroneck, NY 10543-2318. Sega está registrada en la Oficina de Patentes y Marcas de EEUU. SEGA, Sonic The Hedgehog, y todos los personajes relacionados e información son and all related characters and indicios son marcas registradas o marcas de SEGA CORPORATION © 1991-2012. SEGA CORPORATION y SONICTEAM, LTD./ SEGA CORPORATION © 2001-2012. Todos los derechos reservados. Este producto está manufacturado bajo la licencia de Sega of America, Inc., Rhode Island St. 350, Ste. 400, San Francisco, CA 94103 www.sega.com. Cualquier similar entre personajes, nombres, personas y/o instituciones en este libro y otro personaje vivo, nuevo o ficticio, nombres, personas, y/o instituciones no es intencional y si existen, son puramente coincidencia. Nada puede ser reimpresso total o parcialmente sin permiso escrito de Archie Comic Publications, Inc.

ISBN: 978-1-936975-25-9



# TABLA DE CONTENIDOS



¡ELIJE TU CAPÍTULO!



## **SONIC Y LOS FREEDOM FIGHTERS**

¡Los Héroes de la Mobius Primaria!..... Páginas 4-13



## **KNUCKLES Y LOS CHAOTIX**

¡Protectores de Angel Island!..... Páginas 14-21



## **REALEZA Y GOBIERNO**

¡De pequeñas nueces crecen poderosos árboles!..... Páginas 22-28



## **AMIGOS Y FAMILIA**

¡Caras amigables y amigos familiares!..... Páginas 29-34



## **EL LEGADO DE KNUCKLES**

¡Ángeles a quienes protegen los guardianes!..... Páginas 35-44



## **DIOSES DE MOBIUS**

¡Enfrenta tu fe con aquellos que caminan!..... Páginas 45-46



## **SHADOW Y G.U.N.**

¡Justicia violenta y antihéroes!..... Páginas 47-52



## **FREEDOM FIGHTERS DEL MUNDO**

¡La libertad es la lucha de todos los seres conscientes!..... Páginas 53-68





## ¡ELIJE TU CAPÍTULO!



### **EL IMPERIO EGGMAN**

¡Tiene el plan maestro! ..... Páginas 69-82



### **LOS EQUIDNAS MALVADOS**

Y respondieron: "Yo soy legión, porque somos muchos" ..... Páginas 83-88



### **VILLANOS DEL PLANETA MOBIUS**

¡El sol también brilla para los perversos! ..... Páginas 89-104



### **OTROS MUNDOS**

¡Acompáñanos en un viaje a través del espacio y el tiempo!.. Páginas 105-122



### **TALISMANES MÁGICOS**

7 Emeralds + 50 Rings: ¡Salta y Presiona "A"!..... Páginas 123-127



### **TECNOLOGÍA MOBIANA**

¡Herramientas e innovación alrededor del mundo!..... Páginas 128-136



### **EL MUNDO DE LA MOBIUS PRIMARIA**

Piezas Planetarias: ¡Un mundo de Aventuras Sónicas! ..... Páginas 137-154



### **CRONOLOGÍA DE MOBIUS**

¡La historia del mundo en 31 actos!..... Páginas 155-185



### **¿EL FUTURO...?**

Sueños (y pesadillas) de una absolución futura..... Páginas 186-191

# FREEDOM FIGHTERS

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog  
Miniseries #0

## FREEDOM FIGHTERS CLÁSICOS



Los **Freedom Fighters** iniciaron como una banda de jóvenes y talentosos chicos escondidos en la aldea secreta de **Knuthole**. Fueron inspirados por los **Freedom Fighters Originales** y continuaron en su lugar. Sus primeras aventuras fueron como grandes juegos, a pesar de ser peligrosas en ocasiones.



**Sonic el Erizo** - Un temerario fanfarrón que estaba más interesado en divertirse que en ser un luchador, pero aprendió rápidamente la importancia de sus amigos y su misión.

**Princesa Sally Acorn** - La princesa de la corona y aparente heredera al **Reino de los Acorn**. Fue la líder desde el inicio y la fuerza principal detrás de su equipo.

**Antoine D'Coolette** - Con su familia perdida gracias al golpe de estado del **Dr. Robotnik**, el nervioso niño soldado tiene algo que probarse a sí mismo, a sus amigos, y a su primer amor (la princesa).

**Rotor "Boomer" Walrus** - Un inventor novato cuyos aparatos ayudaron a los jóvenes guerreros a sobrevivir y escapar de muchas de sus primeras encrucijadas.



Los Freedom Fighters permanecieron como el estándar al que los otros grupos han aspirado durante diez años. Lucharon por proteger Knothole, luego a **Nueva Mobotrópolis**, y a todo el mundo del **Imperio Eggman** y otras amenazas. El equipo fue finalmente roto por una serie de tragedias, pero dieron lugar al **Team Freedom** y al **Team Fighters**.

**Sonic el Erizo** - Tan temerario como siempre, Sonic se ha convertido en un verdadero y noble héroe [a pesar del ego].

**Miles "Tails" Prower** - Un miembro joven que se ha superado a sí mismo una y otra vez, consiguiendo su lugar como un miembro hecho y derecho.

**Amy Rose** - Al igual que **Tails**, Amy ha trabajado para probar su valor en el equipo. De todos los miembros, ella es la más reciente.

**Princesa Sally Acorn** - A pesar de haber sido llamada a cumplir sus deberes reales en el pasado, Sally se mantiene como la líder activa en el campo.

**Bunnie "Rabbit" D'Coolette** - Mitad-robotizada por el **Dr. Robotnik** y rescatada por Sonic, utiliza sus increíbles habilidades biónicas para proveer un peso pesado al equipo.

**Antoine D'Coolette** - Su ego fue controlado, sus habilidades refinadas, y su cobardía puesta en jaque... en su mayoría.

**Nicole** - Alguna vez fue una mentora solo para **Sally**, pero el crecimiento en sus habilidades y rango le han ganado un puesto honorario en el equipo.



# SONIC

## EL ERIZO

Sonic nació durante la Gran Guerra, y fue originalmente llamado igual que sus abuelos (más tarde cambió legalmente su nombre a "Sonic", sin ofender a sus predecesores). Cuando era muy joven, perdió a sus padres gracias a los primeros experimentos de robotización. Fue adoptado por su tío, **Sir Charles Hedgehog**, y luego de la conquista a manos del **Dr. Robotnik**, trabajó como repartidor para el puesto de chilidogs de su tío mientras pasaba tiempo en **Knothole**.

La tragedia lo impactó cuando el Tío Chuck fue capturado por las fuerzas del Dr. Robotnik y robotizado. Desde entonces, Sonic dio su apoyo completo a los **Freedom Fighters** y luchó por liberar el reino. Sonic enfrentó alegremente a las primeras generaciones de **badniks** del Dr. Robotnik, aumentando sus habilidades hasta que, en sus años adolescentes, era una verdadera amenaza para las fuerzas del Dr. Robotnik.

Siempre ha estado en conflicto con su naturaleza: arrogante por un lado, pero firme en su heroísmo por el otro. Estas características fueron las que enamoraron y frustraron a su primer amor, **Sally Acorn**.

Se ha convertido en un faro de esperanza para el mundo. Ha viajado a través del planeta, incluyendo el espacio exterior, dimensiones alternas, y el tiempo mismo. Fue nombrado héroe del multiverso, enfrentando a científicos locos, hechiceros malignos, e incluso dioses con una sonrisa en el rostro a lo largo de sus aventuras.

Habiendo perdido su título de caballero debido a un error del pasado, ahora posee el rango de "Caballero de Armas" en la **República de los Acorn**. Rechazó que su título nobiliario fuese restaurado. Continúa tomando la vida con una actitud despreocupada, divirtiéndose al enfrentar a las fuerzas del mal o relajándose con su guitarra.

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog Miniseries #0

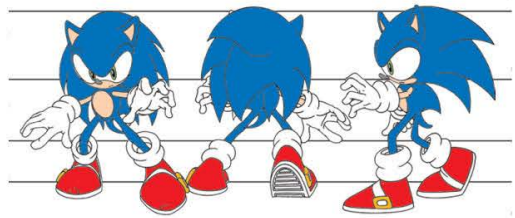
#### Habilidades:

**Super Speed** - Capaz de llegar a Mach 1 por su cuenta.

**Figure-Eight Peel-Out** - Las piernas de Sonic giran en forma de "8" y sale disparado a súper velocidad. Sus pies se mueven tan rápido que puede flotar en el aire brevemente.

**Spin Dash** - Sonic se acerca a su objetivo mientras está convertido en una bola o un disco cortante.

**Super Sonic** - Con siete Chaos Emeralds (o un poder equivalente), Sonic se vuelve dorado, invulnerable, y todas sus habilidades naturales se incrementan exponencialmente.





# TAILS

## MILES "TAILS" PROWER

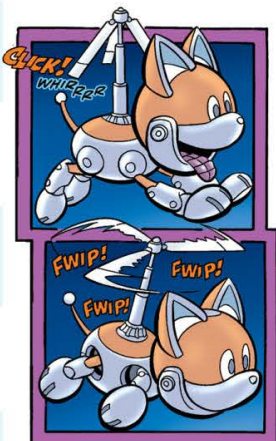
Miles Prower llegó a la vida de **Amadeus** y **Rosemary Prower** en el día de la conquista Vieja Mobotrópolis a manos del **Dr. Robotnik**. Fue oculto y enviado a Knothole, donde fue acogido por **Rosie Woodchuck**. Siendo sorprendentemente intuitivo a corta edad, Miles se acopló al carismático **Sonic el Erizo** y soñó en convertirse en **Freedom Fighter**.

Se ganó el apodo de "Tails" gracias a su mutación: un par de colas. A pesar de que con estas extremidades, podía propulsarse casi tan rápido como Sonic, se sintió dejado de lado por sus presuntos camaradas. En un intento por subir en los rangos rápidamente, comió la fruta del **Árbol de la Sabiduría**. Obtuvo un breve periodo de gran inteligencia y, aunque la mayor parte desapareció luego de un día, parece que fortaleció su ya considerable intuición.

Eventualmente, ganó su posición dentro de los Freedom Fighters, tanto como guerrero, al igual que Sonic, pero también como inventor, al igual que **Rotor**. Tails tiene múltiples creaciones a su nombre, por ejemplo, el **Tornado** y posteriores versiones del **Sea Fox**; y ha tomado el rol de Rotor en el equipo luego del retiro de este último.

Su tío perdido, **Merlin Prower**, también lo ha guiado tras bambalinas para descubrir mucho de su potencial místico. Ha recibido misteriosamente el título de "Elegido", aquel profetizado a traer la "Gran Armonía". Creyó haberlo conseguido en múltiples ocasiones, pero su verdadero destino ha probado ser difícil de obtener.

Tails ha crecido de ser el joven secuaz de Sonic para ser su confiable compañero. Lleno de espíritu heroico y una confianza en constante crecimiento, ¡Tails está comenzando a seguir su propio camino de aventura!



EL ROBOT DE TAILS, T-PUP, SE ALZA EN VUELO

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog Miniseries #0

#### Habilidades:

**Vuelo** - Al girar sus colas, Tails puede volar o propulsarse a sí mismo lo suficientemente rápido para ir a la par con Sonic.

**Inteligencia** - Tails es remarcablemente brillante con la maquinaria y tiene una fuerte intuición sobre la magia.



# PRINCESA Sally

Sally Alicia Acorn nació durante la **Gran Guerra**.

Creció como la única hija del "viudo" **Rey Maximillian Acorn** y no sabría acerca del destino de su madre y su hermano mayor hasta años después. También fue criada e instruida por su mentora real, **Julayla Chipmunk**, y la niñera real, **Rosie Woodchuck**.

Luego de la conquista a manos del **Dr. Robotnik**, la joven Sally se dedicó al rescate de su padre y su reino. Inspirada por los **Freedom Fighters Originales**, reunió su propio grupo de amigos y los lideró en ataques contra **Robotrópolis**. A pesar de su edad, mostró una inusual habilidad de liderar, idear estrategias, y mantener junto a su diverso grupo de supuestos héroes. Luego, en la **Primera Guerra Robotnik**, descubrió un misterioso dispositivo portátil. La IA dentro de él se identificó como **Nicole**, y se convertiría en su mentora y amiga luego de la muerte de Julayla. Mientras Sally lideraba los **Freedom Fighters** hacia la victoria en la batalla contra el Dr. Robotnik, recuperó a su familia pero enfrentó grandes dificultades personales. Su vida en la guerrilla conflictuaba con la formalidad de la realiza. Dividida entre la vida que tuvo y aquella que pensaba que quería, su espíritu se fue cansando. El golpe final llegó cuando su primer amor, **Sonic el Erizo**, pareció entregar su vida por **Mobius** y luego regresó de entre los muertos. En su momento de mayor confusión, terminó su relación con Sonic para evitar más rupturas de corazones.

Eventualmente se recuperó, volviendo a su antiguo yo, eligiendo su rol como líder de campo y reparando sus relaciones dañadas. Justo cuando la vida volvía a la normalidad, Sally apenas logró evitar la muerte luego de los efectos de la **Genesis Wave**. Usó su segunda oportunidad en la vida para sabotear el **Robotizador Mundial del Death Egg II**. Su sacrificio salvó a Mobius, pero la convirtió en uno de los robots secuaces del **Dr. Eggman**.

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog Miniseries #0

### Habilidades:

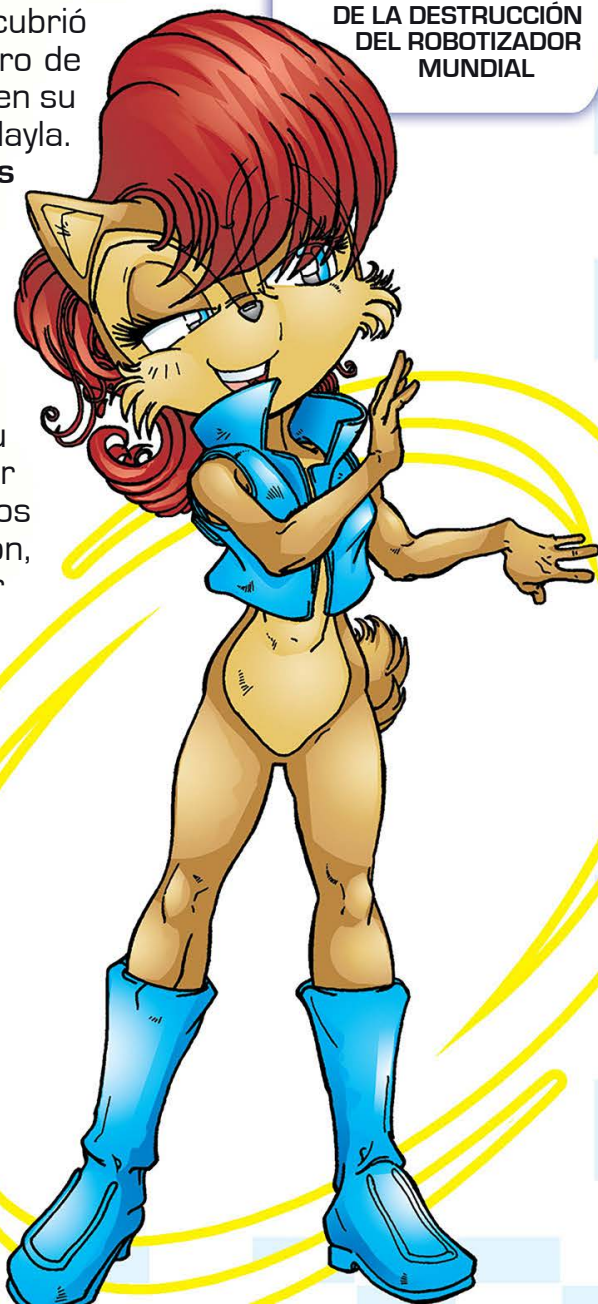
**Agilidad** - Capaz de realizar movimientos gimnásticos más allá de lo común.

**Versatilidad** - Entrenada en combate, supervivencia, diplomacia, y computación.

**Habilidades Tácticas** - Una líder de campo consagrada e ingeniosa.



MECHA SALLY LUEGO DE LA DESTRUCCIÓN DEL ROBOTIZADOR MUNDIAL





# AMY

## AMY ROSE

Amy Rose nació como hija de nobles en **Mercia** antes de que la influencia del **Dr. Robotnik** llegase desde el otro lado del océano. Mientras su reino caía a su alrededor, las leyendas de un erizo azul heroico llegaron a sus tierras. Se enamoró inmediatamente de las historias de este legendario "**Sonic el Erizo**" y comenzó a enviarle cartas a pesar del peligro inminente.

Con sus padres perdidos y con la capital de Mercia convertida en **Snottingham** gracias al Dr. Robotnik, el primo de Amy, **Rob E' Rin** la envió bajo la protección de Sonic. Su escolta fue capturada durante el camino y ella fue utilizada como carnada para destruir a Sonic en la **Collision Chaos Zone**. Una vez rescatada, fue recibida en **Knothole** con los brazos abiertos.

Pero un espíritu apasionado no fue suficiente para integrarla a los **Freedom Fighters**, y tampoco era suficiente para ganar el interés romántico de Sonic. En un intento desesperado por obtener algo de reconocimiento, usó el **Anillo de los Acorn**, un objeto mágico forjado con la energía de una **Super Chaos Emerald** y de potencial increíble. Creyó que usó el último deseo del anillo para crecer. Pero, en realidad, absorbió su poder y ahora disfruta de algunas habilidades limitadas para conceder deseos, por ejemplo, materializar su **Martillo Piko Piko** de la nada.

Amy ha participado en múltiples misiones y se ha ganado su posición dentro de los Freedom Fighters. Rápida y poderosa, es una fuerza a temer dentro del campo de batalla. Aunque normalmente es dulce y amigable, un temperamento feroz hierve bajo la superficie.

Ahora, ¡Amy busca conseguir la atención de Sonic al ser la mejor Freedom Fighter que el mundo haya visto!

### PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #25

**Habilidades:**

**Piko Piko Hammer** - Un martillo gigantesco que aparece de la nada y causa enormes daños con poco esfuerzo.



**AMY PIDE SU DESEO DE SER MAYOR AL RING OF ACORNS**



# ¡Rotor!

## LA MORSA

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog Miniseries #0

#### Habilidades:

**Fuerza** - Fuerza superior al promedio.

**Inteligencia** - Un inventor brillante que ha creado vehículos y armas.



TRAJE DE BATALLA DE  
NANITES DE ROTOR

Los padres de Rotor, **Sherman** y **Georgette Walrus**, llegaron a **Vieja Mobotrópolis** en busca de nuevas oportunidades fuera de la vida en manada. Lo que no esperaban era la **Gran Guerra**. Rotor creció escuchando las historias de guerra de su padre y fue inspirado por las historias de la impresionante maquinaria bélica.

Sin embargo, su familia pronto sería destruida por la conquista a manos del **Dr. Robotnik**.

Sherman cayó junto a la resistencia inicial. La madre de Rotor (embarazada con su hermano, Skeeter), se perdió en el caos de los refugiados que escapaban. Rotor estaba entre los muchos niños separados de sus padres. Pronto se encontró con un grupo que buscaba detener al Dr. Robotnik: los **Freedom Fighters**.

Rotor dió su proeza inventora al equipo. Sin embargo, por cada logro, había alguna clase de fallo con resultados explosivos. Esto, y su interés en las armas pesadas, le consiguieron el apodo de "Boomer".

Era un miembro tenaz del equipo y uno de los mejores amigos de **Sonic el Erizo**. Siempre estaba entusiasmado por unirse a los tiroteos, lo que era raro comparado con su naturaleza gentil. Su pensamiento analítico le consiguió un puesto en el **Concejo de Knothole** durante la **Primera Guerra Robotnik**, y en el **Comité de Restauración** luego de la misma. También tuvo un rol como protector de su manada en contra del Dr. Robotnik en múltiples ocasiones.

Sin embargo, durante el año que Sonic pasó en el espacio, la actitud de Rotor cambió. Su entusiasmo por armas nuevas puso a muchos de sus amigos en peligro. Avergonzado, cedió ante el convenio del reino de rechazar las armas, llegando al punto de contradecirse a sí mismo con acciones pasadas. Además, tomó un rol menos activo en las operaciones de campo.

Durante la destrucción de Knothole, Rotor rescató a **Tails** de un techo colapsado, lastimándose la espalda en el proceso. Recobró la mayor parte de su movilidad pero optó por "retirarse" a un puesto en el **Concejo de los Acorn**. Cuando el concejo dirigido por **Naugus** votó por exiliar a **Nicole**, él renunció como protesta, llevándose sus nanites.





# Antoine

## D'COOLETTE

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog Miniseries #0

#### Habilidades:

**Esgrima** - Se destaca con el uso de su sable.

**Entrenamiento** - Antoine tiene entrenamiento militar formal pero limitado gracias a su padre.

**Piloto** - Un piloto veterano de avión y globo aerostático.

Antoine fue concebido por **Armand** y **Marie D'Coolette** justo antes de la **Gran Guerra**. Armand sacó a toda la familia de Mercia para servir al **Rey Maximillian Acorn**, a pesar del descontento de Marie. Mientras que él intentó criar a su hijo en el lenguaje local, su madre le enseñó su lengua nativa. En el caos de la Gran Guerra, el pobre Antoine estaría condenado a equivocarse en ambos.

Antoine fue sacudido por una rafaga de tragedias. Su padre lideró la primera resistencia en contra de la conquista a manos del **Dr. Robotnik**, y murió. Su madre cayó gravemente enferma al poco tiempo, dejándolo huérfano en **Knothole**. Siguiendo los pasos de su padre en busca de dirección, se enlistó como soldado en los **Freedom Fighters**.

Intentó esconder sus dudas e inquietud con una actitud arrogante, ganándose burlas sin fin a manos de **Sonic el Erizo**. Sus intentos de romance hacia la princesa fueron rechazados, lo que empeoró su autoestima. Una oportunidad llegó en la forma de **Bunnie Rabbot**, quien logró ver al asustado pero heroico chico detrás de la fachada. Eventualmente, lo ayudó a encontrar su verdadero yo.

Sin embargo, la adversidad no dejaría en paz a Antoine. Armand fue encontrado vivo, siendo el líder robiano de las fuerzas del Dr. Robotnik en Mercia, y eventualmente, fue desrobotizado. Tristemente, el amor, reconocimiento, y familia que siempre soñó serían casi destruidos por su gemelo malvado, **Patch** de **Moebius**, quien lo suplantó por meses. Gracias a Sonic, regresó a tiempo para salvar su relación con Bunnie, pero fue forzado a ver a su padre caer ante un veneno fatal.

Antoine luego le propuso matrimonio a Bunnie. Ambos se casaron en la **Ciudad de Knothole** justo antes de que fuera arrasada por las fuerzas del Dr. Robotnik. Tiempo después, la magia de **Ixis Naugus** regresó a Bunnie a la normalidad, abriendo la oportunidad de que pudieran empezar una familia. Sin embargo, durante uno de los ataques del **Dr. Eggman**, Antoine hizo el mayor sacrificio para salvar a Elias Acorn. Ahora está en coma.



# BUNNIE RABBOT

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

Sonic the Hedgehog #3

**Habilidades:**

**Prótesis Cibernéticas** - Estas contienen múltiples herramientas útiles, tales como brazos telescópicos, pies cohete para volar, un brazo cañón transformable y un generador de escudos de energía.

**Artista Marcial** - Entrenada en judo.

Bunnie Rabbot (pronunciado ra-bó) nació en las **Baronías Sureñas**

justo antes de la **Gran Guerra**. Sus padres murieron durante el conflicto. Fue felizmente criada por su **Tío Beauregard** y su **Tía Lulumae** durante muchos años. Pero las cosas se agitaron cuando su tío afirmó que sus padres murieron al servicio de **Overland** debido a las tensiones entre las Baronías Sureñas y el **Reino de los Acorn**.

Bunnie rechazó la idea de que sus padres fueran traidores y huyó de casa, armando una pequeña granja en la frontera del reino. Pronto fue encontrada y capturada por un par de **SWAT Bots** y puesta en un robotizador portátil. **Sonic el Erizo** y **Rotor Walrus** llegaron a su rescate demasiado tarde; fue medio robotizada. En lugar de preocuparse, tomó su nuevo cuerpo bastante bien, incluso llegando a presentarse con un chiste en base a su nombre familiar (pronunciándolo rá-bot).

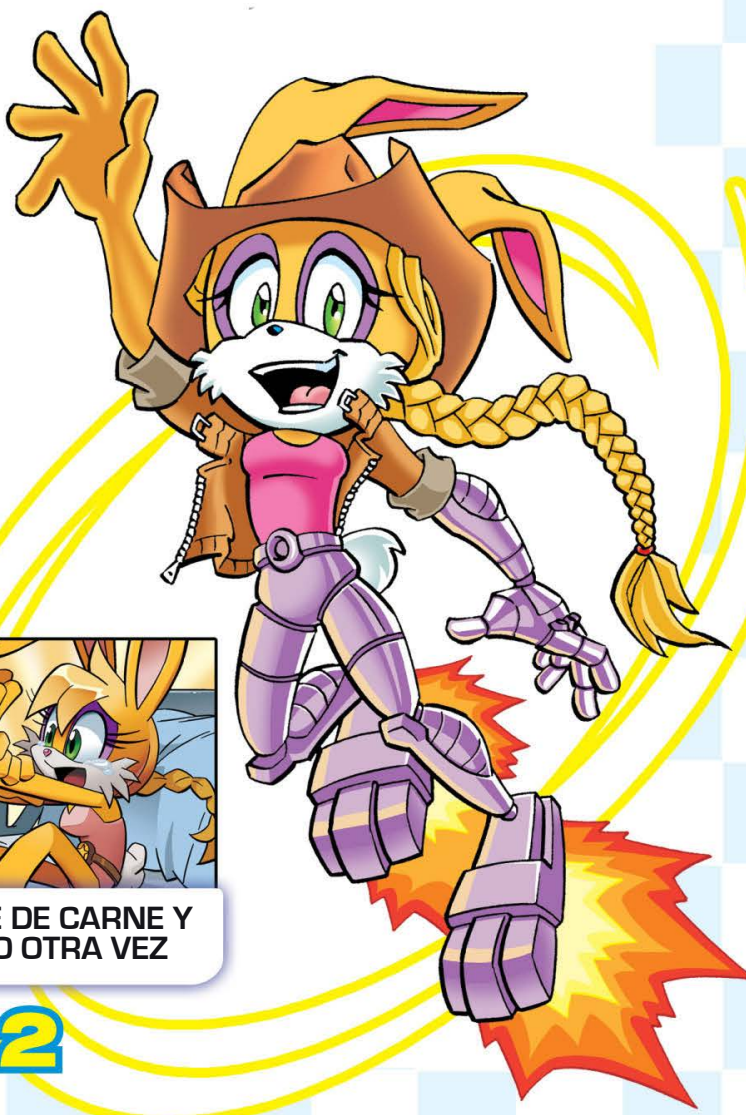
Conoció a **Sally Acorn** y pronto se convirtió en una de los **Freedom Fighters**. Se hizo amiga de Sally, acompañó a Sonic en duras misiones, y logró encontrar el héroe escondido dentro de **Antoine D'Coolette**. A pesar de mostrarse valiente, tenía la esperanza de que algún día volvería a la normalidad.

Pero entonces su cuerpo comenzó a rechazar sus partes robotizadas. Podía aceptar una mejora diseñada por el **Dr. Quack** y **Nate Morgan**, pero implicaba que nunca podría ser desrobotizada. Con el amor y el apoyo de Antoine, se comprometió con su vida de cyborg. Ese amor fue puesto a prueba cuando **Patch** de **Moebius** suplantó a Antoine e intentó arruinar el romance. Sintiendo desequilibrada, tomó algunas decisiones cuestionables, pero se recuperó cuando Sonic logró rescatar a Antoine de Moebius.

Cuando las prótesis de Bunnie fueron cristalizadas accidentalmente por la magia de **Ixis Naugus**, este intentó deshacer el daño, revirtiéndola milagrosamente a una forma a carne y hueso. Poco después, sin embargo, Antoine casi fue asesinado durante una misión. Culpándose por su falta de poder, Bunnie se ha ido en busca de "arreglar las cosas".



**BUNNIE DE CARNE Y HUESO OTRA VEZ**





# NICOLE

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic in Your Face #1

### Habilidades:

**Inteligencia** - Nicole procesa más información y posee mayor conocimiento que el Mobiano común.

**Nanites** - Nicole tiene control directo de los incontables nanites que forman la ciudad, permitiéndole construir casi lo que sea.

Nicole es una inteligencia artificial que proviene de un futuro alterno de alrededor de veinticinco años. En esta línea de tiempo fue una valiosa mentora para **Sally Acorn**, pero fue destruida en la pelea final contra el **Dr. Robotnik**. Tras años de trabajo, **Rotor Walrus** logró reconstruirla. Ahora siendo reina, Sally la envió atrás en el tiempo para que sea la guía que su yo más joven necesitaría luego de la pérdida de su mentora, **Julayla**.



**FORMA PORTÁTIL**

Originalmente, siendo una computadora portátil, solía ser fría y literal. Los chistes constantes de **Sonic el Erizo** despertaron algo de vida en la inteligencia artificial. Eventualmente, creció para ser más que la confidente de Sally y se convirtió en una querida amiga.



Durante la **Segunda Guerra Robotnik**, Rotor intentó desbloquear los secretos ocultos de Nicole, lo que intercambió su consciencia con la de la princesa. A pesar de que el intercambio fue breve, la probada de vida real tuvo un gran impacto en Nicole. Experimentó con su fuente de energía y logró crear un cuerpo artificial por un breve periodo. Desafortunadamente, su diseño portátil no podía soportar esta forma por mucho tiempo.

Una bendición disfrazada llegó en forma de los nanites del Dr. Eggman, controlados por **Anonymous**. Luego de que su plan falló, Nicole tomó control de la ciudad de nanites vacía que creó y la reformó en la ciudad perdida de **Mobotrópolis**. No solo devolvió el hogar perdido de sus amigos, sino que la ciudad tenía suficiente proyectores holográficos y proyectores de energía como para permitirle vivir como una mobiana. La única desventaja era la inmensa demanda de energía, lo que la obligaba a desvanecerse si la ciudad necesitaba protección o su atención absoluta.

Durante la invasión del **Señorío de Hierro**, Nicole fue controlada por la **Reina de Hierro** y forzada a capturar ciudadanos, enviándolos a la legionización. Sally logró rescatar a "Nicole de Hierro" de su control mental, pero no antes de que los ciudadanos fueran traumatizados. Temerosos de su poder, fue exiliada de la ciudad que ayudó a construir.



**NICOLE DE HIERRO**

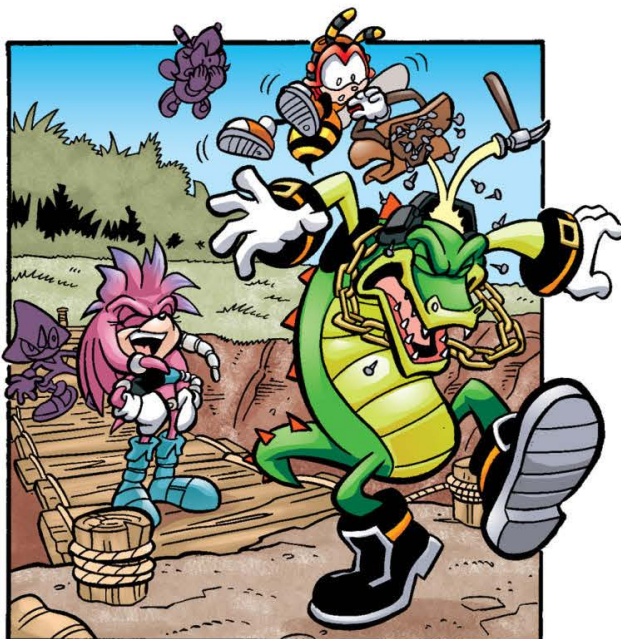




# CHAOTIX

Los Chaotix son un grupo de amigos que protegen **Angel Island** y la **Master Emerald** del mal. El equipo se unió por primera vez de forma no-oficial para rescatar a los Freedom Fighters de una de las trampas del **Dr. Robotnik** en el **Parque de Diversiones Happyland**. Ninguno de ellos quería formar parte del equipo en un principio, en especial **Knuckles**, pero el tiempo y la necesidad eventualmente los unió bajo el nombre de "Los Chaotix".

Algunos miembros fueron cambiando, mientras que otros solo fueron miembros temporales. **Remington** y **Archimedes** han trabajado de cerca con el equipo sin unirse realmente.



## EL PRIMER ADVERSARIO DE LOS CHAOTIX: MECHA SONIC (KNUCKLES CHAOTIX #1)



**Heavy** y **Bomb** eran una dupla de **badniks** que usaron su inteligencia artificial avanzada para rebelarse contra su maestro. Sin embargo, fueron capturados y reprogramados, por lo que intentaron matar a la **Familia Real Acorn**, forzando a los Freedom fighters a destruirlos. El **Dr. Robotnik** luego los reconstruyó y los envió tras **Mina Mongoose**, obligando a **Sonic** a destruirlos nuevamente.

Fueron reconstruidos una tercera vez por **Rotor** y **Tails** para unirse al Team Freedom.



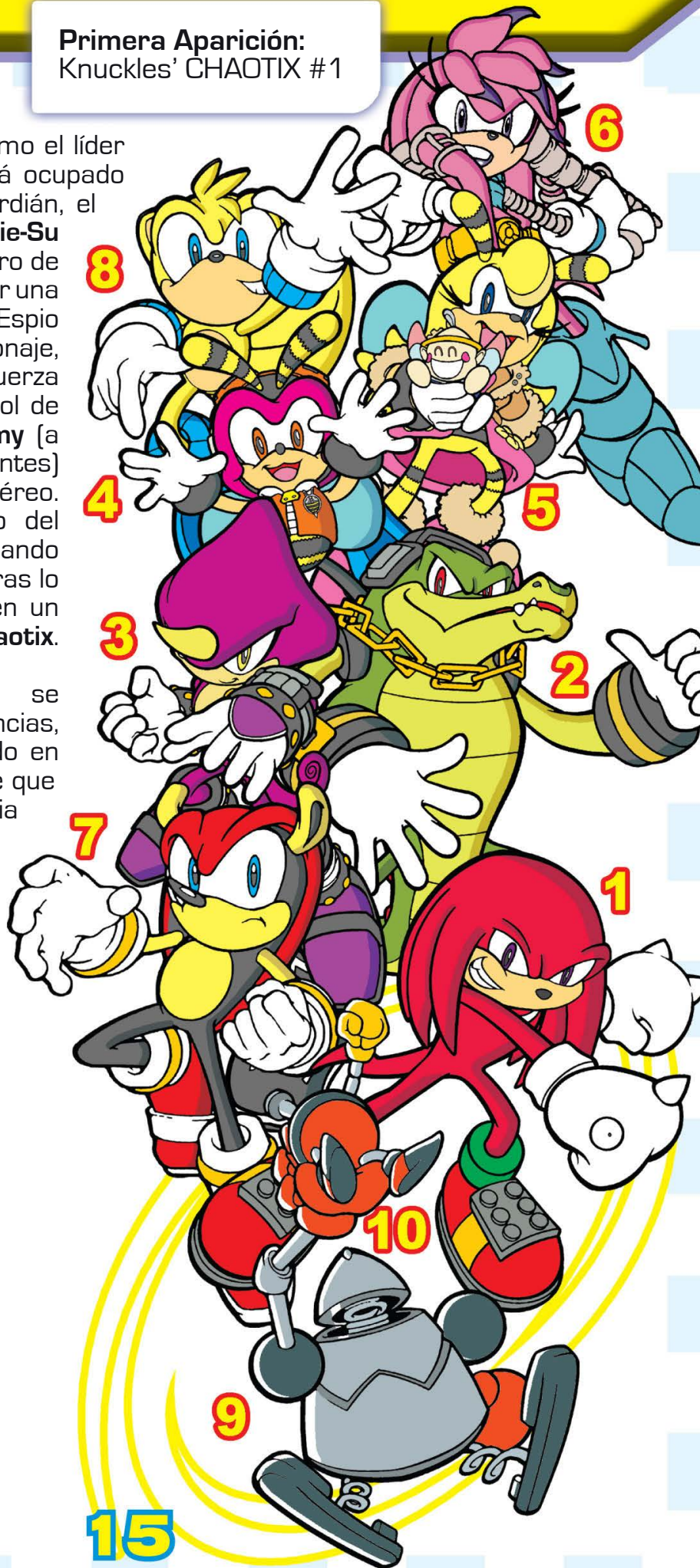


**Primera Aparición:**  
Knuckles' CHAOTIX #1

**Knuckles** es considerado como el líder del equipo, pero cuando está ocupado con sus deberes como Guardián, el liderazgo recae en **Vector**. **Julie-Su** utiliza su entrenamiento dentro de la **Legión Oscura** para proveer un soldado experto al equipo. Espio provee reconocimiento y espionaje, mientras que **Mighty** usa su fuerza considerable para suplir el rol de Knuckles y/o Vector. **Charmy** (a pesar de sus heridas recientes) y **Saffron** proveen soporte aéreo. **Ray** es el miembro novato del equipo, usualmente trabajando con Charmy y Saffron, mientras lo entrenan para convertirse en un miembro completo de los **Chaotix**.

Aunque originalmente se reunieron por las circunstancias, los Chaotix se han convertido en amigos cercanos. A pesar de que el enfoque del equipo cambia (desde guardias, equipo de asalto, y hasta detectives), tienen una variedad de habilidades para lograrlo. Y aunque darán su apoyo sin problemas para luchar contra el **Imperio Eggman**, sus deberes principales son con Knuckles, la **Master Emerald**, y **Angel Island**.

- 1 - Knuckles el Equidna
- 2 - Vector el Cocodrilo
- 3 - Espio el Camaleón
- 4 - Charmy Bee
- 5 - Saffron Bee
- 6 - Julie-Su
- 7 - Mighty el Armadillo
- 8 - Ray la Ardilla Voladora
- 9 - Heavy
- 10 - Bomb



# KNUCKLES

## EL EQUIDNA

Knuckles es un equidna rudo, audaz, y heroico. Es el Guardián de Angel Island y el líder de los **Chaotix**. Su padre, **Locke**, tuvo una visión de su hijo enfrentándose a una horrible amenaza en el futuro. Entonces, alteró su ADN y luego irradió el huevo aún sin eclosionar de Knuckles con energía de las **Chaos Emeralds**. El resultado fue un niño con pinchos en sus nudillos y poderes increíbles. Aunque todos los Guardianes saben como enlazarse a la **Fuerza Chaos**, Knuckles era dicho poder, una "Chaos Emerald viviente".

### PERFIL:

**Primera Aparición:**

Sonic the Hedgehog #13

**Habilidades:**

**Super Fuerza** - Knuckles es mucho más poderoso que el Mobiano promedio.

**Planeo / Vuelo** - Knuckles puede desplegar sus rastas y planear. Al enfocar su Energía Chaos, puede volar de forma activa.

**Puños con Pinchos** - Un brillante inventor que ha creado vehículos y armas.

**Poderes Chaos** - Knuckles, mediante entrenamiento y genética, puede controlar gran cantidad de Energía Chaos para volar, curar heridas, o darse un impulso físico. Knuckles es el que más se beneficia al canalizar poder de la Master Emerald.

Fue criado tradicionalmente como Guardián por su padre en la naturaleza de Angel Island, y luego lo dejó para valerse por sí mismo mientras aún era joven. Aprendió a ser autosuficiente mientras sus antepasados monitoreaban su progreso, a veces dándole una mano oculta. A pesar de la neutralidad de la **Hermandad**, se unió a la **Primera Guerra Robotnik**. Los misterios alrededor de su vida comenzaron a revelarse cuando los efectos del **Aniquilador Definitivo** trajeron de regreso a la **Legión Oscura** y a la ciudad de **Equidnaópolis** a Angel Island. Knuckles fue expuesto a una familia y herencia que nunca supo que tenía. Mientras su destreza crecía, también lo hacían sus poderes Chaos.

Los poderes de Knuckles pronto se salieron de control. Comenzó a brillar de color verde y ganó habilidades casi divinas, pero tenía poco o nulo control. La transformación culminó cuando fue obligado a enfrentar a **Mammoth Mogul** en un esfuerzo por rescatar a su ancestro y antiguo enemigo, **Dimitri**. Knuckles liberó todo su poder para detener a Mogul y murió en el proceso. Se hizo uno con la **Fuerza Chaos** a un grado que ni siquiera los **Antiguos Caminantes** habían conseguido. Sin embargo, con su percepción cósmica, sintió la **Invasión Xorda** en **Mobius**. Usando su poder ilimitado, regresó a la vida, pero sacrificó su cualidad de "Chaos Emerald viviente". Por un tiempo, estaba debilitado y sin poderes. Solo era capaz de recuperar su conexión a la Fuerza Chaos y recobrar sus habilidades únicas al absorber la energía de la **Master Emerald**.

Esta conexión sería aprovechada por el **Dr. Finitevus**, quien utilizó magia oscura para transformar a Knuckles en **Enerjak**. Como **Enerjak**, hizo cambios radicales en Angel Island y en el mundo. Fue restaurado, pero a costa de la vida de Locke. Luego de todo lo ocurrido con él y su gente, Knuckles está un poco apartado de todos, con excepción de los Chaotix y su pareja, **Julie-Su**. Aún permanece devoto en sus deberes como Guardián.





# JULIE-SU

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Knuckles the Echidna #4

### Habilidades:

**Prótesis Cibernéticas** - Tiene una herramienta versátil imbuida en su rasta.

**Entrenamiento Formal** - Julie-Su es una soldado entrenada y es increíblemente habilidosa como luchadora y tiradora

Julie-Su nació en la **Celda del Crepúsculo** en medio del caos. Era la tercera hija del **Gran Maestro Luger** y su segunda esposa, **Mari-Su**. Esto la puso inmediatamente en contra de sus medio hermanos mayores, **Kragok** y **Lien-Da**. Aún era demasiado joven cuando su madre murió en un trágico accidente. Luger, quien se vió a sí mismo como un mal padre y demasiado envuelto en liderar la **Legión Oscura**, la dejó al cuidado de su consejero en jefe, Simon, y su esposa, **Floren-Ca**. Poco después de su adopción, Luger desapareció, asesinado en secreto por sus primeros dos hijos. En un intento de mantener a Julie-Su fuera de sus asuntos, activaron un chip neutralizador de memoria en su cerebro, borrando los recuerdos de sus verdaderos padres. A pesar de ser criada por Simon y Floren-Ca, eventualmente Kragok decidió que incluso una conexión como esa era demasiado peligrosa para sus metas e hizo borrar su memoria otra vez. Julie-Su “regresó” a la Legión Oscura sin saber de su pasado y, consecuentemente, con poca iniciativa para seguir la doctrina del grupo.

Cuando la Legión Oscura regresó a **Angel Island** bajo el mandato del Gran Maestro Kragok, Julie-Su tomó la primera oportunidad de escapar y buscó a **Knuckles**, guiada por el “Toque del Alma”, un impulso intrínseco de encontrar la pareja perfecta. Knuckles y ella chocaron bastante en un inicio, pero eventualmente creció el respeto el uno hacía el otro. Eso se convirtió en una amistad, que eventualmente floreció en romance. Con el tiempo, Julie-Su encontraría a Simon, quien completaría las partes faltantes de su memoria. Tristemente, su tiempo con sus padres adoptivos sería corto. Cuando el **Dr. Robotnik** conquistó **Angel Island**, capturó a la gran mayoría de los equidnas en la isla y los introdujo en los **Egg Grapes**. Esto incluyó a Simon y Floren-Ca.

Julie-Su está comprometida a proteger lo que queda de su gente, pero se frustra a menudo con la amistad de Knuckles. Aunque sus terquedades y mal temperamentos les llevan a pelear con frecuencia, están profundamente enamorados.



# VECTOR



VECTOR CLÁSICO

Vector es un cocodrilo amante de la música que nació en **Downunda**, aunque el paradero de su familia es desconocido. Fue adoptado por un grupo de huérfanos y criado por el misterioso “Padre” junto a **Barby Koala** y otros. Aunque los detalles aún son inciertos, es aparente que hubo alguna clase de disputa entre él y su familia adoptiva.

Luego llegó a **Angel Island**, encontrando a un joven **Knuckles el Equidna**. En un comienzo, los testarudos pelearon, pero eventualmente se convirtieron en amigos. A veces exploraban la isla juntos, y luego por separado. Durante este tiempo, intentó esconder su herencia al encubrir su acento con un exagerado intento de “jerga callejera”. Con el tiempo cedería a una forma más neutral de hablar.

Fue el primero de los **Chaotix** en conocer a **Julie-Su**, quien le pateó el trasero. Desde entonces, ambos han tenido hostilidad con el otro, tanto por personalidad, como por la atención de Knuckles. Esto empeora por la tendencia de Vector a tener resentimientos. El tiempo y muchas batallas los han suavizado, así que aunque no se lleven bien, saben que pueden contar el uno con el otro.

Además, una vez fue el más rápido del grupo, con su delgado cuerpo permitiéndole esquivar a sus enemigos. También tenía una reputación de no ser capaz de recibir un golpe. Cansado de ser derrotado fácilmente, hizo que **Mighty** se convirtiera en su entrenador personal para fortalecerse. Tal vez haya perdido su velocidad, pero ahora Vector puede rivalizar con la fuerza de Knuckles.

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Knuckles' Chaotix Special

### Habilidades:

**Super Fuerza** - Vector posee una fuerza igual a la de Knuckles, ¡que también le otorga una mordida bastante poderosa!

**Auriculares** - Los audífonos de Vector pueden emitir ondas sónicas de gran potencia.





# ESPIO EL CAMALEÓN

Espio nació en el **Clan Shinobi** como el hijo de la **Novia de la Vigilia Constante**. Fue criado junto al resto de su clan oculto en el corazón del Reino Dragón, aprendiendo a ser un ninja. Mientras aún era joven, recibió una misión a largo plazo: monitorear al siguiente Guardián de **Angel Island**.

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Knuckles' Chaotix Special

### Habilidades:

**Camuflaje** - Espio puede camuflarse de forma natural, siendo visible solo para Knuckles gracias a su entrenamiento como Guardián.

**Adherirse a las paredes** - Espio puede correr y escalar en casi cualquier superficie.

**Ninjitsu** - Espio es un ninja entrenado.

Espio fue llevado a **Valle Arcoíris** en Angel Island e integrado con los camaleones locales por su amigo y mentor, **Valdez**. A Valdez se le había dado la misión de vigilar a Locke, e instruyó a Espio en cómo observar a **Knuckles**. Por un largo tiempo, observó desde las sombras y se mantuvo fiel a su entrenamiento. Cuando el **Dr. Robotnik** capturó a los **Freedom Fighters** en la isla y dejó a Knuckles sin poderes, tomó la oportunidad para amistarse con este como aliado y ganar su confianza.

Lo que Espio no esperaba era convertirse en amigo de Knuckles y el resto de los **Chaotix**. A pesar de su actitud pragmática y confrontativa, se volvió muy buen amigo de **Charmy**. Por un tiempo, Espio olvidaría sus deberes y actuaría sólo como uno de los Chaotix. Sin embargo, sus deberes le fueron recordados de manera brusca, cuando se vió forzado a confrontar a un robotizado Valdez y a Angel Island en su totalidad. Espio luchó con su antiguo mentor y tuvo que enviarlo a una tumba acuática.

El pasado de Espio volvería para atormentarlo nuevamente cuando la **Reina de Hierro** conquistó los cuatro clanes ninja del Reino Dragón y se convirtió en la **Novia de las Cuatro Casas**. Estaba obligado por honor a servir a la villana y fue llevado a un conflicto directo tanto con los Freedom Fighters como con los Chaotix. A pesar de esto, esquivó las reglas y reveló información crucial que ayudó a liberar a su clan y a **Nueva Mobotrópolis**. Regresó a los Chaotix, revelando los secretos que había guardado durante mucho tiempo. Aunque tomará tiempo reconstruir la confianza, supo que sus amigos estaban dispuestos a arriesgarse a renovar su amistad.



# MIGHTY EL ARMADILLO

Y

# RAY

LA ARDILLA VOLADORA

Mighty nació como el hijo de unos ladrones en **Mercia** mucho antes de la conquista del **Dr. Robotnik** en la región. Aunque sus padres lo amaban, aún eran criminales, y fueron atrapados eventualmente. Un angustiado Mighty fue encontrado por **Mammoth Mogul**, quien le otorgó una increíble fuerza a cambio de un favor en el futuro. Él no recordaría este trato, no sería capaz de rescatar a su familia, y terminaría siendo exiliado por su fuerza sobrenatural. En su viaje por un nuevo hogar, fue capturado por las fuerzas del Dr. Robotnik junto a muchos otros y enviado a una mina de **Gemas de Poder**. Allí, conoció a **Ray**, a una joven **Fiona Fox**, y a un joven **Sonic el Erizo**. Sonic lideró una revuelta en el patio de la prisión, pero en la lucha, Mighty se perdió en una zona extraña bajo circunstancias inciertas. Mighty y Sonic se separaron, con el primero llegando eventualmente a **Angel Island** gracias a un joven **Knuckles el Equidna** y **Vector el Cocodrilo**. Vivió en paz hasta que la influencia del Dr. Robotnik llegó hasta Angel Island. Se convirtió en uno de los primeros **Chaotix**, aportando su increíble fuerza al equipo. Luego fue reclutado por la cazatesoros, **Nic la Comadreja**, y una amargada Fiona para buscar una gema rara. Cuando la localizaron, encontraron a Ray sosteniéndola. Las extrañas propiedades de la gema evitaban que Ray creciera, los años habían sido meros segundos para él. Mighty rescató a su viejo amigo y se lo llevó con él.

Rápidamente, se convirtieron en hermanos. Aunque suele tener una actitud alegre, Ray suele tartamudear. A pesar de que logró controlarlo un poco, es considerablemente notable cuando está estresado. Encontró estabilidad en la naturaleza amable, gentil y alentadora de Mighty. Eventualmente, Mogul cobró su "favor", fue manipulado mentalmente junto a **Mina Mongoose** y **Tails**. Al poco tiempo, Mogul obtuvo lo que buscaba, la **Chaos Emerald Gris**, y Mighty fue liberado de su control. Luego, cuando **Espio** reveló que la hermana perdida de Mighty estaba viva en algún lado, decidió ir en su búsqueda. Ray, siempre leal a su "hermano mayor", eligió viajar con él. En este momento, ambos están en su búsqueda.

## PERFIL:

### Primeras Apariciones:

**Mighty:** Knuckles' Chaotix Special

**Ray:** Knuckles the Echidna #26

### Habilidades:

**Mighty: Super Fuerza** - Mighty es posiblemente el ser más fuerte del universo.

**Caparazón** - Funciona como una armadura casi inquebrantable.

**Ray: Vuelo** - Ray es un volador ágil, extrañamente, con o sin su patagio presente.





# CHARMY

## LA ABEJA

Y

# SAFFRON

## LA ABEJA

Charmy nació como el príncipe de **Colonia Golden Hive** y **Lady Saffron** era su prometida. Sin embargo, no estaba listo para las responsabilidades de un joven adulto y abandonó su tierra natal. Eventualmente escapó a **Angel Island**, contando solo a **Mello**, su mejor amigo, dónde se encontraba. Llevaba una vida despreocupada, conociendo alegremente y entablando amistad con los mobianos que eventualmente se convirtieron en los **Chaotix**. Su naturaleza persistente y alegre incluso logró ganarse la amistad del confrontativo **Espio el Camaleón**. Por un largo tiempo, era el alegre (aunque a veces molesto) optimista del grupo. La tragedia llegó cuando él y Mello fueron víctimas de un plan con comida envenenada por parte del **Bajo Mundo Mobiano**, que había tomado control del **Parque de Diversiones Happyland** en secreto. Charmy sobrevivió al accidente, pero Mello no. Se encargó de que su amigo regresara a casa, y retomó su lugar como príncipe de la Colonia Golden Hive.

Él y Saffron se volvieron más cercanos y se comprometieron durante su estadía en casa. Sin embargo, ambos fueron forzados a huir a la **Ciudad de Knothole** cuando el **Imperio Eggman** invadió y conquistó su hogar. Charmy regresó a los Chaotix, esta vez con Saffron, y juntos continuaron la lucha contra el **Dr. Robotnik**; aunque esto tendría consecuencias. Fueron de los muchos capturados durante la destrucción de Knothole. Para mostrar los efectos de sus **Egg Grapes**, el Dr. Robotnik eligió de forma aleatoria a Charmy para su demostración. **Sonic el Erizo** llegó a tiempo para salvarle la vida, pero el daño ya estaba hecho, su memoria fue alterada y su mente regresó a la de un niño. Mientras se recuperaba, Charmy mostró la misma naturaleza alegre y alentadora por la que era conocido, pero sin el conocimiento sobre quién era, o de dónde provenía. Continúa siendo un miembro de los Chaotix, bajo la atenta mirada de Saffron y Espio. Saffron era una joven de carácter moderado. Era tan dulce y alegre, así como sobreprotegida e ingenua, hasta que Charmy regresó a casa. Ver lo experimentado que era luego de sus aventuras abrió sus ojos a un nuevo mundo de emociones y se unió a sus viajes con gusto, tanto antes como después de la caída de Colonia Golden Hive. Ahora, Saffron se ve a sí misma como la cuidadora de la última oportunidad de renacer para su reino, y está determinada a ver a su amor regresar a la normalidad.

### PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Charmy Bee:** Knuckles' Chaotix Special

**Saffron Bee:** Knuckles the Echidna #14

**Habilidades:**

**Vuelo** - Capaces de mantener vuelo de forma casi indefinida.



# LINAJE ACORN

La familia Acorn ha sido la gobernante de **Mobotrópolis** y la mayor parte del mundo occidental por casi trescientos años. Hasta ahora, no han nacido reinas dentro de la línea de sucesión, con **Sally Acorn** siendo la primera heredera.

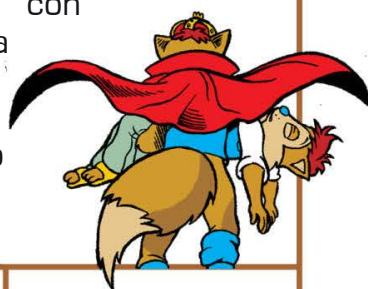
Alguna vez, el **Reino de los Acorn** tuvo la mayor concentración y variedad de especies Mobianas en el planeta y rivalizó con **Overland** en tamaño. Debido a la influencia de los reyes Acorn, se decía que gobernaban el mundo, aunque esto era una exageración. El último Acorn en ostentar el poder fue el **Rey Elías**, quien presidió el primer Concejo de Acorn y transformó el reino en una república. Las parcelas de la república eran significativamente menores que en la mejor época del reino, pero se mantuvieron con la mayor población Mobiana de cualquier civilización en **Mobius**.

## Rey Alexander el Unificador

El primero de los reyes Acorn y fundador de (Vieja) Mobotrópolis. Alexander fue el primero en juntar a varias tribus de Mobianos en un reino unido. Fue coronado rey por sus esfuerzos visionarios y fue conocido por su fuerza y sabiduría.

## Rey Theodore el Afligido

Theodore supervisó la prosperidad continua de Mobotrópolis y la expansión de las parcelas del reino. Su hijo mayor, el Príncipe Edward, fue asesinado accidentalmente por un joven Overlander, causando que Theodore cierre las fronteras con Overland. Su segundo hijo llegó a avanzada edad, y Theodore murió antes de poder criarlo apropiadamente como sucesor.



## Rey Raphael el Joven

Raphael fue forzado a tomar el liderazgo del reino a

temprana edad debido a la muerte de su padre. A menudo visto como alguien a quien se le otorgó autoridad demasiado pronto, Raphael pasaría la mayor parte de su tiempo asegurándose de que su hijo estuviera preparado para su mando.



|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Rey Julius<br/>el Iluminado</b>    | Julius lideró la mayor expansión del territorio del reino desde <b>Theodore</b> y fue el primero en descubrir la <b>Fuente de Todo</b> , preparando la ceremonia de unificación tradicional que la familia seguiría muchas generaciones después. Introdujo la alabanza a la Fuente por sobre todas las cosas, aunque la fe pública se desvaneció con el tiempo.                                           |
| <b>Rey Romulus<br/>el Constructor</b> | El gobierno de Romulus se enfocó en construir la autoridad y poder de la monarquía. Mudó Mobotrópolis al pozo de la Fuente de Todo y se aseguró de que la historia obviara algunos detalles de su descubrimiento para agregar algo de misticismo a la familia.                                                                                                                                            |
| <b>Rey George<br/>el Tonto</b>        | La historia afirma que George fue malcriado por la prosperidad dada por sus antecesores y se creía perfecto. Lideró una breve pero terrible guerra con Overland ("La Tontería del Rey George"), la mayor violencia vista hasta la <b>Gran Guerra</b> . Habiendo perdido a sus caballeros en la guerra, fue sancionado por la corte y despojado de sus poderes hasta su fallecimiento.                     |
| <b>Rey Abraham<br/>el Generoso</b>    | Para apaciguar a las masas desconfiadas, Abraham introdujo las primeras baronías en las parcelas del sur del reino. Inauguró una era de transparencia dentro de su corte y reconstruyó la gracia de la monarquía al gastar sus años reconstruyendo tanto el reino como la confianza en este.                                                                                                              |
| <b>Rey Reginald<br/>el Romántico</b>  | Ganó su título luego de contraer matrimonio con una mujer que conoció al visitar una potencial colonia en <b>Downunda</b> . Siendo un erudito, se regocijaba en ser un poeta e inspiró una ola de exploración artística. Las artes del reino florecieron, pero él era un terrible poeta.                                                                                                                  |
| <b>Rey Silvanus<br/>el Decidido</b>   | Silvanus fue el más debatido entre los eruditos. Algunos lo veían como un pragmático, poniendo a las poderosas y rebeldes baronías una vez más bajo control del reino. Otros lo ven como un tirano que conquistó avariciosamente a su propia gente por ganancias. A pesar de todo, todos concuerdan en que trajo el poder y solidaridad necesarias de cara a la agresión Overlander.                      |
| <b>Rey Sebastian<br/>el Mundano</b>   | Llamado el "Rey Aventurero", se dice que negoció la paz con Overland rápidamente solo para viajar por el mundo. Observaría la estabilización de Downunda, fiel al linaje Acorn hasta hoy, y puso fin a la lucha de poder en <b>Mercia</b> a favor del linaje <b>E' Rin</b> .                                                                                                                              |
| <b>Rey Frederic<br/>el Gentil</b>     | Frederic comenzó el primer intento verdadero en generaciones de negociar con Overland y abrir el reino a nueva gente e ideas. Fue bajo su mandato que los creadores revolucionarios como <b>Nate Morgan</b> e <b>Ixis Naugus</b> llegaron a la corte real.                                                                                                                                                |
| <b>Rey Maximillian<br/>el Maldito</b> | Maximillian heredó los lazos rápidamente deteriorables con Overland de su padre y soportó la Gran Guerra. Seguiría el ejemplo de su padre al aceptar al ex-patriado <b>Julian Kintobor</b> , solo para ser traicionado por este. Exiliado en la <b>Zona del Silencio</b> durante una década, soportó numerosas dificultades antes de regresar a su reino, teniendo que renunciar debido a su pobre salud. |
| <b>Rey Elias<br/>Acorn</b>            | Elias fue criado en <b>Angel Island</b> y casi renunció a su título para ser un civil. Vió la caída de Knothole y otorgó algo de poder al nuevo Concejo de Acorn. Debiendo producir su propio heredero, aún queda por ver si el linaje Acorn seguirá más allá de este joven rey.                                                                                                                          |

# MAXIMILIAN Y ALICIA ACORN

## PERFIL:

Primera Aparición:

Rey Maximillian:

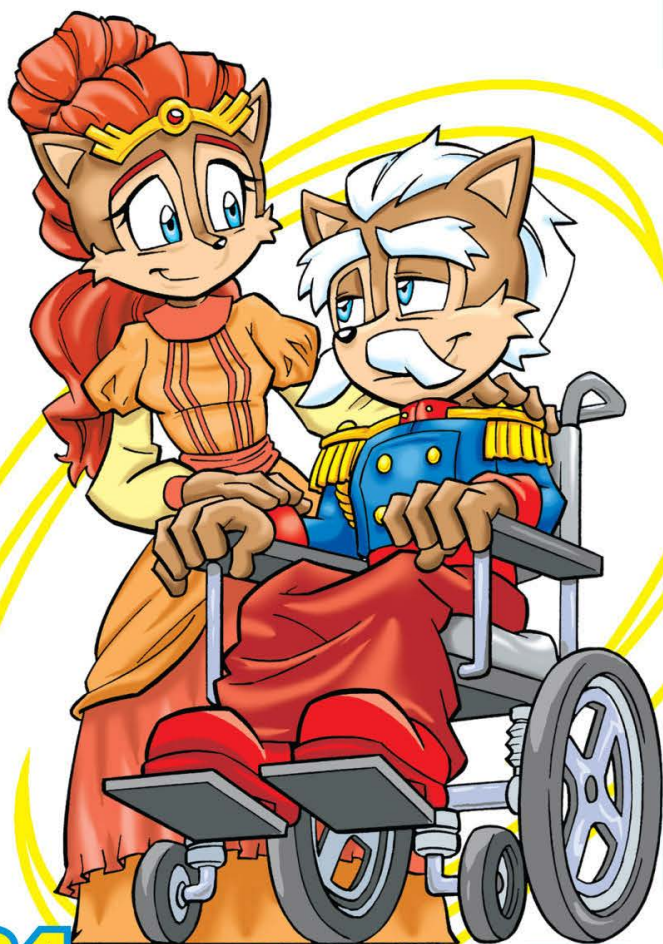
Sonic the Hedgehog #10

Reina Alicia: Sonic Super Special #2

**Maximillian Acorn** nació siendo el hijo del **Rey Frederic Acorn** en la cúspide de poder del **Reino de los Acorn**. Creció de forma tradicional, enlazado a la **Fuente de Todo** a la edad de diez, comprometido a los once, y casado a los dieciocho. Cuando relevó a su padre, le fue otorgada la **Espada y Corona de los Acorn**, creadas desde la fuente a la que estaba enlazado. Su tiempo como rey fue corto y brutal. Las tensiones con **Overland** explotaron rápidamente en una guerra. **Mobotrópolis** cayó ante los invasores, dejándolo comandando una guerrilla desde las alcantarillas. Una tregua llegó en la forma del traidor Overlander **Julian Kintobor**. Recordando a su antiguo tutor, **Nate Morgan**, acogió a Julian y lo hizo un Señor de la Guerra. Las tácticas de Julian llevaron a que el destino de la guerra se decida en un duelo de espadas entre Maximillian y el **Overlord Charlemagne**. Maximillian ganó y mostró gran misericordia ante sus agresores. Pero no hubo piedad cuando Julian adoptó el nombre de **Dr. Ivo Robotnik** y capturó la ciudad desde dentro. Fue exiliado a la **Zona del Silencio** donde el paisaje de pesadilla y crueles residentes casi lo enloquecen. Los nativos lo llevaron ante su maestro: **Ixis Naugus**. Sin otra alternativa, juró lealtad a Naugus a cambio de un cuerpo orgánico-cristalino que pudiera tolerar la zona. Eventualmente olvidó quién era.

Años después, la **Princesa Sally Acorn** lideró una misión de rescate que lo regresó a casa, pero sin la magia de Naugus, Maximillian sufrió una cristalización descontrolada. Gracias a los **Freedom Fighters** y a los **Chaotix**, fue reunido nuevamente con su espada y corona, siendo curado por su enlace mágico. Una vez restaurado, intentó reconstruir su reino y familia como debería haber sido. Pero el mundo había cambiado, y sus esfuerzos alejaron a sus hijos. Sus viejas tácticas lo llevaron a ser temporalmente paralizado de la cintura para abajo. Una vez que casi estaba recuperado por completo, su obstinación lo dejó vulnerable a un envenenamiento de **Patch D'Coolette**. Aunque los poderes de una **Chaos Emerald** lo salvaron de la muerte, el daño estaba hecho. Ahora era una sombra de su antiguo ser, pero aún está decidido a restaurar su reino a las viejas formas.

Alicia era una noble nacida y criada para unirse al linaje Acorn. Tranquila y bondadosa, se dedica al completo a sus deberes como reina y esposa de Maximillian. Durante la **Gran Guerra**, escapó de la invasión Overlander junto a **Elias Acorn**, solo para ser abatida sobre **Angel Island**. Allí, fue puesta en animación suspendida por la **Hermanidad de los Guardianes** hasta que fue recuperada por **Geoffrey St. John** y su equipo. Luego, fue revivida por una solución de nanites que fue creada por el Dr. Robotnik y robada por Elias. Desde entonces, ha visto cambiar el mundo a su alrededor, buscando sin cansancio a su esposo mientras intenta conocer a sus hijos, de cuya vida perdió el ser parte.





# ELIAS, MEG Y ALEXIS ACORN

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Elias Acorn:

Knuckles the Echidna #19

Meg Acorn:

Sonic the Hedgehog #121

Alexis Acorn:

Sonic the Hedgehog #134

**Elias Acorn** fue el primogénito del **Rey Maximillian** y la **Reina Alicia Acorn**. Fue puesto a salvo de forma apresurada mientras **Overland** invadía **Mobotrópolis** durante la **Gran Guerra**. La nave que llevaba a Elias y a su madre fue derribada sobre **Angel Island**, pero fueron rescatados por la **Hermandad de los Guardianes**. Fue cuidado por la Hermandad, pero la mayor parte de la crianza fue hecha por los únicos otros sobrevivientes del choque: **Cnel. George Sommersby** y su esposa, **Martha**. Fueron capaces de mantener el complejo real ya establecido en Angel Island. Creció como un explorador que disfrutaba la aventura. Luego de la **Primera Guerra Robotnik**, fue encontrado por **Geoffrey St. John** y su equipo, el Servicio secreto.



**CORONEL SOMMERSEBY Y MARTHA**

Elias regresó a Mobotrópolis donde su padre esperaba criarlo como su sucesor. Se irritó bajo la vida real y la presión de Maximillian y Geoffrey. Al final, huyó a **Feral Forest**, donde conoció a Meg. Encontró en ella a una compañera y a la razón para sentar cabeza. Luego se reconcilió con su familia, pero se quedó en Feral Forest, y se convirtió en el padre de la hija de Meg, Alexis. Las cosas cambiaron cuando los planes de **Patch D'Coolette** para el reino forzaron a Elias a reclamar su título para salvar a **Sally** de un cruel destino. Se convirtió en el próximo **Rey Acorn**, solo para presenciar la destrucción de **Knothole** y una revuelta que casi se convierte en una guerra civil.

Luego llegó **Ixis Naugus** a reclamar el trono. Debido a las circunstancias, Elias dió un paso atrás para prevenir más desorden. Sin embargo, allí contactó a **Harvey Who** y formó los **Freedom Fighters Secretos** para mantener a Naugus a raya.

Megan, "Meg" para abreviar, nació y creció en Feral Forest, y perdió a su primer esposo debido a las fuerzas del **Dr. Eggman**. Ha hecho su mejor esfuerzo para soportar los cambios drásticos en su alguna vez fácil vida. Es el ancla de Elias a la realidad, una voz calmada dentro de la locura en sus vidas. Aunque se encuentra algo intimidada por las figuras tan grandes como la vida misma a su alrededor, Meg piensa que **Nueva Mobotrópolis** podría ser el mejor lugar para criar a su pequeña hija.



# CONCEJO DE ACORN

El impulso de mover a **Nueva Mobotrópolis** de una monarquía a una democracia provino de **Cte. Amadeus y Rosemary Prower**. Los Prowers pasaron una década en el planeta alienígena **Argentum** y vieron su gobierno llevado adelante por la gente. Cuando regresaron a **Mobius** y aprendieron sobre las fallas de las últimas dos generaciones de la monarquía, intentaron alentar a la gente para buscar un cambio.



Los resultados fueron explosivos. Muchos sintieron que las dificultades de la **Gran Guerra** y ambas **Guerras Robotnik** fueron culpa de la monarquía y buscaron una reforma. La misma cantidad de gente permaneció leal al reino y a los sacrificios hechos para preservarlo. La ciudad casi llega a una guerra civil. Sin embargo, **Sally Acorn** logró acordar la paz.

## EL CONCEJO OF ACORN BAJO EL GOBIERNO DEL REY NAUGUS



Ahora la **República de los Acorn** está gobernada por seis **Concejeros** y está presidida por el rey. Todas las decisiones de gobierno deben ser votadas por el concejo y el rey tiene el séptimo voto para desempatar, y se le pueden delegar facultades en caso de crisis. Los concejeros pueden ser reelegidos cada cuatro años mientras que el asiento del monarca permanece reservado para el linaje Acorn.

## PERFIL:

### Primeras Apariciones:

Reunidos por Primera Vez: Sonic the Hedgehog #180

1) **Dylan Porcupine**: Princess Sally #1

2) **Hamlin Pig**: Princess Sally #1

3) **Sir Charles Hedgehog**: Sonic the Hedgehog #0

4) **King Ixis Naugus**: Sonic the Hedgehog #53

5) **Rosemary Prower**: Super Special #9

6) **Isabella Mongoose**: Sonic the Hedgehog #102

7) **Penelope Platypus**: Princess Sally #1

## EL CASTILLO ACORN ES EL LUGAR DE REUNIÓN DEL CONCEJO ACORN





## El Concejo

**Dylan Porcupine** - Un antiguo miembro de la **Legión Sustituta de los Freedom Fighters** cuyas intenciones son puras, pero cuya determinación puede flaquear.

**Hamlin Pig** - Otro antiguo miembro de la Legión Sustituta, amargado por su falta de deberes como un Freedom Fighter. Temperamental, está listo para asegurarse de que las cosas se hagan “bien”.

**Sir Charles Hedgehog** - Un veterano de la **Gran Guerra, Primera Guerra Robotnik, la Red de Espías**, y el **Grupo de Expertos**, trae gran sabiduría y experiencia al concejo.

**Rey Ixis Naugus** - Al hechicero malvado se le fue prometido el trono por el rey anterior. Sus intenciones son dudosas a lo mejor.

**Rosemary Prower** - Una revolucionaria y activista, las experiencias variadas de Rosemary en el espacio exterior le dan una perspectiva única. Aún mantiene algunas sospechas sobre la monarquía.

**Isabella Mongoose** - Inspirada por su hija **Mina**, Isabella se convirtió en candidata para hacer una diferencia.

**Penelope Platypus** - Una camarada de Dylan y Hamlin, es muy reservada y raramente interviene en el debate, a menudo contando con un voto sorpresa.

## Miembros Anteriores

**(Rey) Elias Acorn** - Inicialmente en contra de perder cualquier autoridad por respeto a su padre, ahora recibe de brazos abiertos la ayuda adicional para dirigir la república.

**Rotor Walrus** - Un **Freedom Fighter** fundador que sirvió tanto en el **Concejo de Knothole** como en el **Comité de Restauración** de Mobotrópolis en el pasado. Renunció como protesta al exilio de **Nicole**.



# EJÉRCITO REAL Y SERVICIO SECRETO

Por razones desconocidas, la armada de la **República de los Acorn** se compone casi exclusivamente de osos: los osos pardos pequeños y sus primos más grandes e intimidantes, los grises. Armados con equipamiento láser y armas básicas de rango corto, son tanto las fuerzas terrestres como la presencia policial para la ciudad.

El **Servicio Real Secreto** inició como dos grupos diferentes. Uno era la **Red de Espías**, a cargo del **Director Harvey Who** y un antiguo miembro de la corte real. Algunos miembros notables fueron **Sir Charles Hedgehog**, **Sleuth Dawg** y el fallecido **Sir Kicks Alott**.

El otro eran los **Rebeldes Encubiertos**, una célula de operaciones encubiertas armada por **Armand D'Coolette** poco después del final de la **Gran Guerra**. **Geoffrey St. John** los utilizó para juntar fuerzas en la costa oeste antes de operar en tierra profunda.

Luego de la **Primera Guerra Robotnik**, la Red de Espías y los Rebeldes Encubiertos se convirtieron en el Servicio Real Secreto. Geoffrey St. John fue comandante de todas las operaciones y supervisó el entrenamiento de varios miembros. Geoffrey reclutó personalmente al equipo utilizado para recuperar a la **Reina Alicia** y al **Príncipe Elias Acorn**. Sin embargo, desde entonces, el equipo se ha disuelto.

1. **Geoffrey St. John** - Líder de Campo (revelado como un Aprendiz de Ixis).
2. **Hershey Cat** - Una vez fue inculpada por **Drago Wolf** de intentar asesinar a **Sally Acorn**, se convirtió en la protegida de Geoffrey y experta en electrónica (Se presume Muerta en Combate).
3. **Valdez el Camaleón** - Un miembro del **Clan Shinobi** que afirma haber trabajado con Geoffrey en el pasado. Valdez se unió para vigilar los movimientos desde el Reino de los Acorn (robotizado, derrotado por Espio).
4. **Wombat Stu** - Fuerte, rudo, ágil y servicial. Era el joven explorador del equipo (regresó a su equipo original).
5. **Heavy y Bomb - Badniks** cuya I.A. avanzada les permitió rebelarse contra el **Dr. Robotnik** (re-programados por el **Dr. Eggman** y destruidos durante un tiempo, ahora son miembros de Team Freedom).

## PERFIL:

### Primeras Apariciones:

**Red de Espías** (primera mención):

Sonic the Hedgehog #27

**Rebeldes Encubiertos** (primera mención): Sonic the Hedgehog #20

**Servicio Real Secreto** (reunidos por primera vez): Sonic the Hedgehog #62

**Guardia Real Gris:**

Sonic the Hedgehog #48

**Infantería Parda:**

Sonic the Hedgehog #99





# EL DR QUACK Y SU FAMILIA

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Dr. Horatio Quentin Quack:  
Sonic the Hedgehog #43  
La Familia Quack:  
Sonic the Hedgehog #49

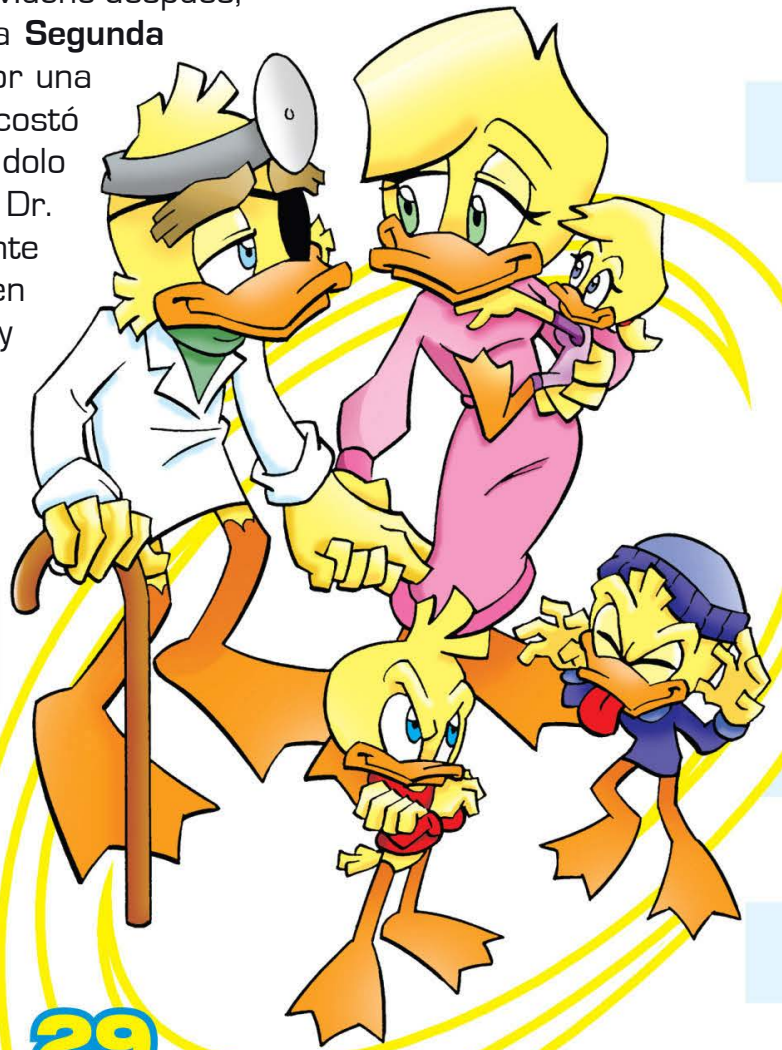
### APARIENCIA DURANTE LA PRIMERA GUERRA ROBOTNIK



El Dr. Horatio Quentin Quack proviene de una larga línea de doctores y es una añadido especialmente brillante al linaje familiar. Sin embargo, lo que a veces le falta son buenos modales a la hora de dormir y suele enfascarse tanto en su trabajo que olvida el hecho de que trabaja con seres vivos. Es el médico real y el doctor en jefe del **Hospital Memorial Tommy Turtle**. Siempre está dispuesto y entusiasmado por probar tecnología nueva, experimental, y descabellada en nombre de los avances médicos, aunque esto le ha traído consecuencias.

Pero fue su **Inductor de Memorias Electro-Encefalográfico**, o “Mira Sueños”, lo que permitió al **Dr. Ivo Robotnik** localizar **Knothole** al final de la **Primera Guerra Robotnik**. El Dr. Quack fue forzado a participar en una farsa que pintaba a **Sonic el Erizo** como el asesino de **Sally Acorn**. Cooperó para proteger a su familia, pero, en secreto, logró mantener a la princesa en coma a salvo de los villanos. Mucho después, durante los primeros días de la **Segunda Guerra Robotnik**, fue herido por una mina explosiva. La explosión le costó un ojo y su movilidad, haciéndolo dependiente de un bastón. El Dr. Quack está casado con su valiente y alegre esposa, **Elizabeth**. Tienen dos jóvenes hijos, **Hubert** y **Duane**, y una pequeña hija, **Louise**.

### CONTANDO LA HISTORIA DE SU OJO Y MOVILIDAD PERDIDAS A SONIC.



# FAMILIA HEDGEHOG

## PERFIL:

**Primeras Apariciones:**

**Jules Hedgehog:**

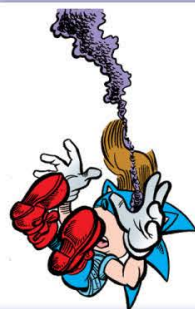
Sonic the Hedgehog #46

**Bernadette Hedgehog:**

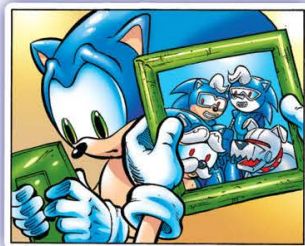
Super Sonic Special #2

**Sir Charles Hedgehog:** Sonic the Hedgehog Miniseries #0

Jules Hedgehog fue una vez el opuesto de su hermano, un bocón temerario y algo denso. También era valiente y atento. Fueron estas cualidades las que captaron la mirada de su antigua compañera de clase y camarada durante la **Gran Guerra, Bernadette Hedgehog**. Jules acompañaría a la más capaz "Bernie" en misiones de reconocimiento y demolición, buscando una cita. Ella eventualmente aceptaría, cayendo rápidamente enamorada, y se casaron en el campo de batalla. Mientras, **Charles Hedgehog** era el callado y brillante hermano de Jules. Un genio en robótica y biotecnología, también podía preparar unos buenos chilidogs. Charles fue uno de los mejores estudiantes de **Nate Morgan** y fue nombrado caballero a corta edad por sus aportes al reino.



**JULES CAE ANTE UN ATAQUE OVERLANDER**



Poco después del nacimiento de **Sonic el Erizo**, Jules fue herido de gravedad. Mientras la paz regresaba a **Mobotrópolis**, Sir Charles se enfocó en desarrollar un nuevo tipo de tecnología médica, el robotizador. Jules fue el primer sujeto de pruebas y, aunque su vida fue salvada, se convirtió en el primer Robiano. Bernie investigó el uso de Jules por parte de **Julian Kintobor**, solo para ser robotizada, con su transformación encubierta como accidente. Sir Charles, mortificado porque su invento arruinó a su familia, abandonó

el proyecto, dejándolo en manos de Julian, y se dedicó a criar a Sonic y manejar un puesto de chilidogs. Luego de la conquista del **Dr. Robotnik**, Sir Charles movió el puesto a las afueras de Vieja Mobotrópolis para alimentar a los refugiados. A medida que el control del Dr. Robotnik sobre la región se incrementó, Charles fue arrestado por **SWAT Bots** con excusas y fue robotizado. Sonic hizo múltiples esfuerzos por rescatar a su amado tío, quien recobró su libre albedrío y se unió a la **Red de Espías** durante un tiempo. Sin embargo, al final, la intervención de las Bem regresaría a todos los Robianos a la normalidad, excepto a Jules, cuyas heridas habían perdurado aún después de la robotización, y probado ser fatales.

La familia Hedgehog está felizmente reunida tras años de estar separados, y a pesar de la forma robótica de Jules, logran mantener una vida normal (tan normal como la vida con Sonic puede ser).

**EN SENTIDO DEL RELOJ DESDE LA IZQUIERDA: SIR CHARLES, JULES, BERNIE Y MUTTSKI**





# FAMILIA PROWER

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Amadeus Prower:** Super Sonic Special #2

**Rosemary Prower:** Super Sonic Special #9

**Merlin Prower:** Sonic the Hedgehog #42

El Comandante Amadeus Prower se ganó el nombre de "Maestro del Campo de Batalla" cuando era un general durante la **Gran Guerra**. Orquestó algunos de los movimientos militares más exitosos de la guerra y fue uno de los mayores responsables de evitar que **Mobotrópolis** cayera por completo ante **Overland**. Sin embargo, poco antes del nacimiento de su hijo, su investigación sobre las actividades del **Señor de la Guerra Julian Kintobor** llevaron a su robotización. **Rosemary Prower** fue una activista cuyos ideales fueron puestos en pausa cuando el reino necesitaba ayuda.



**ROSEMARY PROWER, SIENDO UNA MADRE ORGULLOSA, JUNTO AL DR. QUACK LUEGO DE DAR A LUZ A SU HIJO, MILES.**



**LOS PROWER DURANTE SU ESTANCIA EN EL MUNDO-ANILLO**

Ella y Amadeus disfrutaban juntar su ingenio y estaban listos para trabajar en mejorar Mobotrópolis luego de la guerra. Al llegar el nacimiento de **Miles Prower**, quedó devastada cuando el Robiano Amadeus disfrazado pareció rechazar a su hijo. Fue capturada y casi robotizada, pero ella y su esposo fueron rescatados por las **Bem** y pasaron una década en el planeta **Argentum**. Rosemary y el restaurado Amadeus fueron expuestos a muchas nuevas ideas de las múltiples razas del espacio exterior. Se escondieron cuando la guerra entre los **Black Arms** y los **Xorda** convirtió su mundo anfitrión en una zona de guerra, y fueron rescatados por **Sonic el Erizo**, y su hijo perdido, Tails. Una vez en casa, se enteraron de las dificultades que soportó la nueva generación, y lideraron la revolución que llevó a la creación del **Concejo de Acorn**, en el que Rosemary tiene un puesto.

**Merlin Prower**, hermano de Amadeus, estaba enfocado en sus estudios cuando fue

**DESDE LA IZQUIERDA: MERLIN, AMADEUS Y ROSEMARY**

enviado por los **Antiguos Caminantes** a servir al **Rey Maximillian Acorn**. Actuando como un simple mago, Merlin vigiló a su sobrino e hizo mucho trabajo encubierto ayudando a los ciudadanos a escapar de **Vieja Mobotrópolis** durante la conquista del Dr. **Robotnik**. También le obsequió a Tails sus zapatillas características de forma indirecta. Merlin regresó a sus estudios, incrementando su poder y entendimiento de la **Fuerza Chaos**. Las últimas etapas de su entrenamiento lo tienen viajando por **Mobius** bajo la guía de su mentor, el **Neo Caminante Athair**.



# ROSIE Y LOS HUÉRFANOS

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #0  
**Rosie Woodchuck:**  
Sonic the Hedgehog #18  
**Rory, Sasha y Snaggle:**  
Sonic the Hedgehog #54

Rosie Woodchuck fue una vez la niñera de la familia real y ayudó a criar a la joven **Princesa Sally Acorn** luego de la **Gran Guerra**. Rosie es más suave que su prima, **Julayla**, pero no menos sabia. Con ayuda de su habilidosa e ilustrada prima, fue crucial en evacuar a la siguiente generación de **Mobotrópolis** hasta **Knothole**

durante la conquista del **Dr. Ivo Robotnik**. Con la **Primera Guerra Robotnik** llegaron muchas bajas, y con esas bajas, llegaron huérfanos. Rosie se dió a sí misma la tarea de proveer una presencia amorosa para todos los niños y de ayudarles a crecer aprovechando todo su potencial. Después de todo, su guía dió resultados en los **Freedom Fighters**. Sigue adelante en memoria de su prima fallecida.

CONTÁNDOLE LAS TRISTES NOTICIAS SOBRE JULAYLA A SALLY



ROSIE CON SONIC Y COMPAÑIA AL INICIO DE LA 1ERA GUERRA ROBOTNIK



Los tres huérfanos usualmente vistos con Rosie son:

**Rory Bear (1)** - Algo rechoncho pero lleno de vida y energía. A veces demasiada.

**Sasha Cat (2)** - A veces algo tímida ante gente nueva, usualmente es el "cerebro" del trío y puede ser algo mandona cuando los niños no escuchan a la razón (o, al menos, a su clase de razón).

**Snaggle Tiger (3)** - Es más un seguidor y el más asustadizo del trío. A veces se confunde cuando las voluntades de Rory y Sasha entran en conflicto, inseguro de a quién seguir.





# mina la mangosta

## y los Forget-Me-Knots

### PERFIL:

Primera Aparición:

**Mina Mongoose:** Sonic the Hedgehog #76

**Ash Mongoose:** Sonic the Hedgehog #134

**Forget-Me-Knots:** Sonic the Hedgehog #201

Mina Mongoose era solo otra chica atrapada en la locura de la **Primera y Segunda Guerra Robotnik**. Ya había perdido a su padre, **Arthur**, ante la **Gran Guerra** y a su madre Robiana, Isabella, ante el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik**. Conoció por primera vez a **Sonic el Erizo** mientras trataba de rescatar a su recién capturada madre. Esto fue poco después de que fuera visitada por una proyección astral de **Mammoth Mogul**, quien le otorgó una velocidad similar a Sonic. Casi de inmediato, fue embelesada por Sonic, algo que Mogul vio y planeó aprovechar algún día. Persiguió la atención de Sonic, yendo tan lejos como para intentar unirse a los **Freedom Fighters**. Aunque se esforzó y probó tener potencial, se paralizó en el campo de batalla y casi murió. Dándose cuenta de su error, se retiró del equipo, pero se unió a Sonic en una misión para rescatar a **Sally Acorn** de **Nack la Comadreja**. Durante la misión, entendió que fue ignorante de los sentimientos de Sonic por Sally, y atrapó una bala para proteger a la princesa. Una vez recuperada, fue animada por Sonic y su madre rescatada para seguir su vocación: cantar gracias a una voz hermosa. Siguiendo sus verdaderos talentos, Mina resplandeció, formando su primera banda, los **Knothole Knuts**.



MINA Y SU PRIMERA BANDA: LOS KNOTHOLE KNUTS

Su música también le trajo a **Ash Mongoose**. Ash era un alma en problemas que no se había ajustado a la turbulencia de las

Guerras Robotnik y encontró consuelo en la música de Mina. Ella desbloquea un lado más suave de él, y pronto se convirtió en su novio y representante de la banda. Eventualmente, el trato con Mogul regresó para atormentarla al ser utilizada como peón en su apuesta para recuperar una **Chaos Emerald**. Bajo control mental, su vida fue puesta en riesgo para coaccionar a Sonic. Con sus demandas cumplidas, Mogul liberó a Mina de su enlace mágico, pero aún así mantuvo su supervelocidad. Poco después, Mina reformó su banda con nuevos miembros y los renombró como los **Forget-Me-Knots** en memoria de la destrucción de **Knothole**. Continúa siendo la cantante principal de la banda, buscando inspirar gente con su música, y consiguiendo aplausos alrededor del mundo.

### 1 LA BANDA:

- 1) Mina Mongoose - Cantante
- 2) Ash Mongoose - Representante
- 3) Max el Mono - Guitarrista
- 4) Sharps el Gallo - Bajista
- 5) Mach el Conejo - Baterista



# FAMILIA RABBIT

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #217

### Habilidades:

**Vuelo** - Cream puede volar y planear con sus enormes orejas.

**Cheese** - Cheese es un chao de poder increíble, se rumora que puede estar en su cuarto o quinto ciclo evolutivo.

Cream la Coneja vivió con su madre, **Vanilla**, en su plantación en las **Baronías Sureñas**. Solían mantener uno de los **Jardines Chao** más grandes de **Mobius** y ayudando a los pequeños chao a crecer y prosperar. Cuando **Knothole** fue destruido, hospedaron a todos los chao que evacuaron el **Jardín Chao del Lago de los Anillos**. El **Imperio Eggman** fue atraído a su plantación, confundiendo a todos los chao por alguna clase de depósito de energía mística. **Amy Rose** llegó al rescate, mientras que los chao y la familia Rabbit fueron salvados, su plantación y el Jardín Chao fueron arruinados. Vanilla y Cream aceptaron la oferta de Amy de mudarse junto a los chao a la seguridad de **Nueva Mobotrópolis** y restablecer el Jardín Chao alrededor del nuevo **Lago de los Anillos**.

Cream es una niña muy dulce y honesta. Aspira a ser una “buena dama”, al igual que su bien educada madre, pero debajo de sus actitudes formales y apropiadas, late el corazón de un héroe, tal como descubrió cuando vió el heroísmo de Amy. Aunque meterse en peleas no es “apropiado”, Cream está dedicada a ser de ayuda y a proteger a otros. Para ello, se unió al **Team Freedom** como miembro junior. Ve a Amy como una clase de mentora, aunque también está inclinada a intentar enseñarle a ser más como una dama. Cream siempre está acompañada por su queride amigue, **Cheese**, un chao con un corbatín rojo. Inspirada por su joven amiga, Cheese es tan devoto a proteger a Cream como ella lo es con el resto de su especie. El “hermano” de Cheese, **Chocola**, es menos aventurero y prefiere mantenerse en el anonimato dentro del Jardín Chao.

Vanilla es una dama hecha y derecha que ha tenido algunas dudas acerca de Cream viéndose envuelta en aventuras peligrosas, o participando en el Team Freedom. Se está acostumbrando lentamente a la siempre emocionante vida en Nueva Mobotrópolis.





# LOCKE

## PERFIL:

Primera Aparición:

Sonic's Friendly Nemesis: Knuckles #3



ATUENDO CLÁSICO  
DE LA "HERMANDAD"  
DE LOCKE

Locke nació como hijo del **Guardián Sabre** y **Jenna-Lu** en **Equidnaópolis** mientras aún existía dentro de una dimensión de bolsillo. Fue criado de forma tradicional y solo aprendió la verdad de su linaje y Equidnaópolis cuando llegó a la edad adulta. Era un devoto estudiante de las enseñanzas

tradicionales e historia de los equidnas. Su rígida vida de entrenamiento, aprendizaje y protección se rompió cuando conoció a la adorable

y tenaz **Lara-Le**, una mujer de la alta sociedad. Poco después de casarse, Locke recibió una dura visión de su futuro hijo en una lucha contra un mal terrible, y se

dedicó a prepararlo para ello. Experimentó con su propio ADN, y una vez que Lara-Le dejó el huevo del que nacería su hijo, lo embadurnó en energía proveniente directamente de una **Chaos Emerald**. El resultado fue **Knuckles el Equidna**. Esto, y la insistencia de criar a Knuckles bajo la tradición guardiana, lo separó de Lara-Le.

Locke crió a Knuckles de la misma forma que él fue criado, pero mientras observaba y ayudaba a Knuckles en sus problemas únicos desde lejos, comenzó a dudar de la forma en que la **Hermandad** hacía las cosas a escondidas. Eventualmente, reveló todo a Knuckles cuando se reunieron.

Este cambio duró poco. Cuando el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** invadió Angel Island durante la **Segunda Guerra Robotnik**, la Hermandad fue aparentemente eliminada y Equidnaópolis quemada hasta los cimientos. Locke regresó a sus enseñanzas, tomando una actitud rústica y tribal en un esfuerzo por proteger a lo que quedó de su gente. Mientras su situación se volvía más dura, igual lo hizo él, y comenzó a tomar decisiones que no habría considerado años atrás.

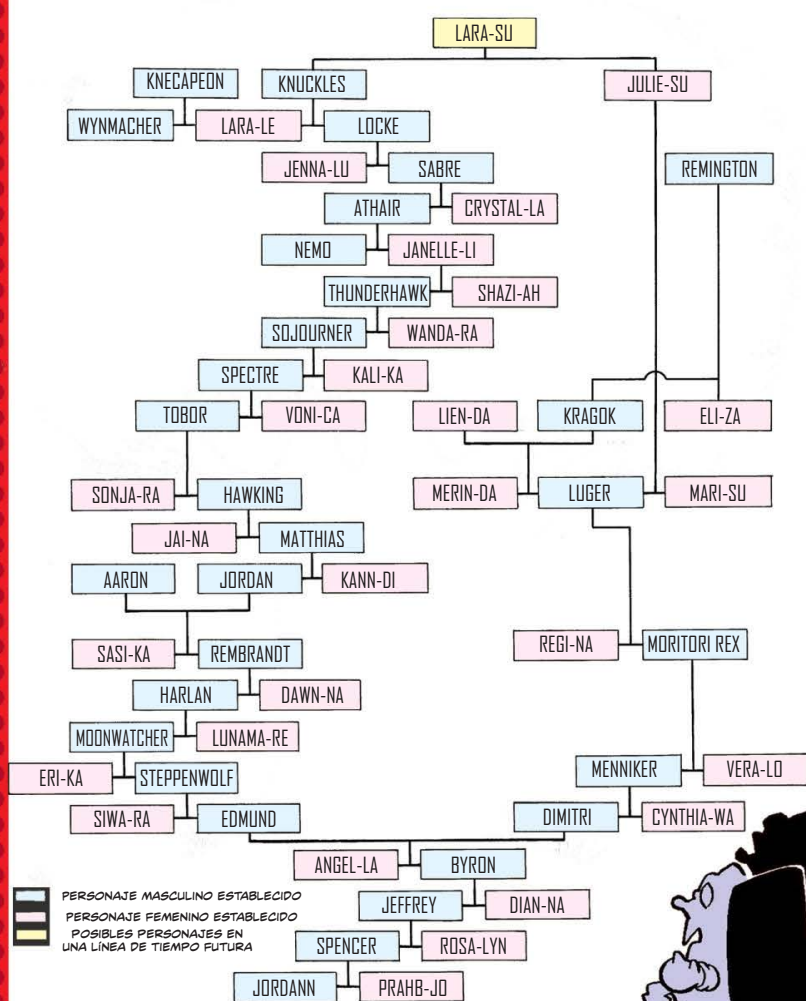
El trabajo de Locke de proteger a su hijo le jugó en contra cuando el **Dr. Finitevus** utilizó el poder innato de Knuckles para despertar a Enerjak. Cuando aprendió la naturaleza del hechizo puesto sobre su hijo, Locke se sacrificó para quebrar el maleficio sobre la **Master Emerald**. Al rescatar a su hijo, lo liberó del destino que había forzado sobre él.



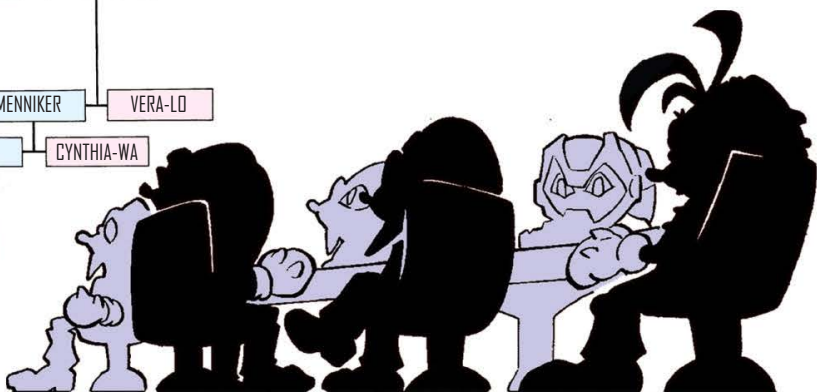
LOCKE Y LARA-  
LE CON SU BEBÉ  
RECIÉN NACIDO,  
KNUCKLES



# LA HERMANDAD DE LOS GUARDIANES



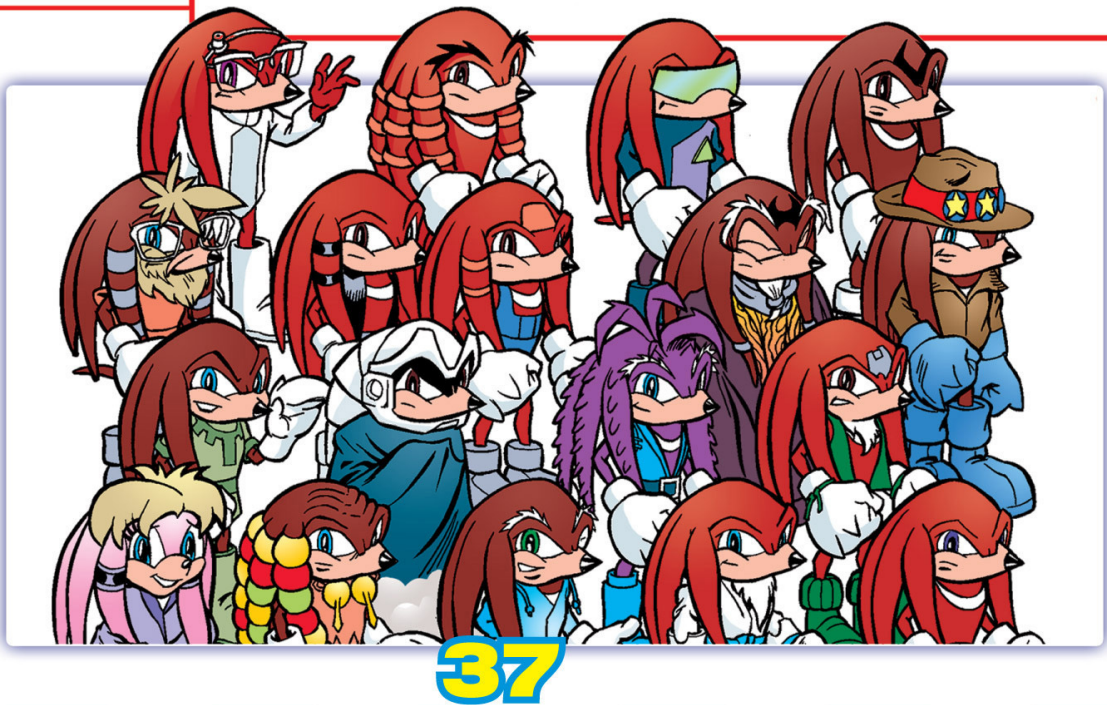
La Hermandad de los Guardianes, o simplemente, “La Hermandad”, fue una organización compuesta por los antiguos **Guardianes de Angel Island**. Usaron la base de alta tecnología **Haven** para observar **Mobius** y monitorizar amenazas a su hogar flotante. Salvo uno de ellos (**Edmund**), todos los guardianes tenían una fuerte conexión con la **Fuerza Chaos** y permanecieron como espíritus observando a la generación actual.



|                                |                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Edmund (fallecido)</b>      | El primer Guardián, también a cargo de dismantelar la sociedad de alta tecnología y almacenar los artefactos y muestras en el <b>Gran Conservatorio</b> . Fue asesinado en la línea del deber por la <b>Legión Oscura</b> . |
| <b>Steppenwolf (fallecido)</b> | El primer Guardián “Verdadero”, entrenado completamente en el arte de canalizar <b>Energía Chaos</b> . Exilió a la Legión Oscura en la <b>Celda del Crepúsculo</b> .                                                        |
| <b>Moonwatcher (fallecido)</b> | Ayudó a introducir a un número de razas Mobianas en <b>Angel Island</b> , más notablemente a los camaleones de <b>Valle Arcoiris</b> .                                                                                      |
| <b>Harlan (fallecido)</b>      | Sus reflexiones ofrecieron un entendimiento más profundo de la Fuerza Chaos y sobre cómo controlar Energía Chaos.                                                                                                           |
| <b>Rembrandt (fallecido)</b>   | El primero en nombrar al grupo como “La Hermandad de los Guardianes” y estableció la tradición de entrenamiento de supervivencia para todos los guardianes futuros.                                                         |
| <b>Aaron (fallecido)</b>       | El segundo Guardián en morir en la línea del deber. Evitó un asalto nuclear en Angel Island por parte de <b>Overland</b> y la Legión Oscura. Esto llevó a la muerte del <b>Gran Maestro Menniker</b> .                      |
| <b>Jordan (fallecido)</b>      | El hermano de Aaron y el primer Guardián en buscar el título en lugar de heredarlo. Fue el primero en pasar por el nuevo régimen de entrenamiento.                                                                          |



|                                                       |                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Matthias (fallecido)</b>                           | El primero en avanzar las investigaciones de Harlan de forma significativa y perfeccionar la proyección astral, permitiendo manifestarse en el mundo aún después de la muerte.                                                         |
| <b>Hawking (fallecido)</b>                            | Supervisó la evacuación de Angel Island debido a un desastre nuclear utilizando el <b>Hiper Proyector de Zona</b> . Pasaría su vida supervisando la limpieza de la isla y la lenta reintegración de cada sociedad en la Zona Primaria. |
| <b>Tobor (fallecido)</b>                              | Confrontó al <b>Gran Maestro Moritori Rex</b> y fue reemplazado por él. Avergonzado, pasó la mayor parte de su vida en un exilio autoimpuesto. Eventualmente dió su vida para detener al <b>Gran Maestro Kragok</b> .                  |
| <b>Spectre (atrapado en Celda del Crepúsculo)</b>     | Secuestrado como plan de la Legión Oscura para adoctrinar Guardianes a su causa. Se resistió, enviandoles de regreso a Celda del Crepúsculo, pero fue marcado de por vida por los cibernéticos forzados en él.                         |
| <b>Sojourner (atrapado en Celda del Crepúsculo)</b>   | El primero en redirigir el enfoque de la Hermandad hacia “regiones de interés” alrededor de Mobius y trabajar en el extranjero.                                                                                                        |
| <b>Thunderhawk (atrapado en Celda del Crepúsculo)</b> | Repelió una invasión liderada por el joven <b>Gran Maestro Luger</b> y documentó la revitalizada Angel Island.                                                                                                                         |
| <b>Janelle-Li (fallecida)</b>                         | La primera Guardiana, también a cargo de dismantelar la sociedad de alta tecnología y almacenar los artefactos y muestras en el Gran Conservatorio. Fue asesinada en la línea del deber por la Legión Oscura.                          |
| <b>Athair (Neo Caminante)</b>                         | Dejó su posición bajo la dirección de los Antiguos Caminantes para convertirse en el Mitre de la <b>Tribu Perdida</b> y lideró la mayor parte del viaje a Albion. Usualmente actuaba como mensajero de los Antiguos Caminantes.        |
| <b>Sabre (atrapado en Celda del Crepúsculo)</b>       | Entrenado por <b>Archimedes</b> , Sabre nació en la Tribu Perdida y tuvo una pelea con Athair. Estricto pero abierto de mente.                                                                                                         |
| <b>Locke (fallecido)</b>                              | Realizó experimentos en sí mismo para crear un heredero especialmente poderoso. Irradió el huevo de <b>Knuckles</b> por la misma razón. Se sacrificó para salvar a Knuckles.                                                           |
| <b>Knuckles</b>                                       | Guardián actual de Angel Island.                                                                                                                                                                                                       |



# LA FAMILIA DE KNUCKLES

## PERFIL:

**Primeras Apariciones:**

**Locke:** Sonic's Friendly Nemesis: Knuckles #1

**Lara-Le:** Knuckles the Echidna #4

**Wynmacher:** Knuckles the Echidna #6

**Knecapeon "Kneecaps" Mace:**

Sonic the Hedgehog #139

Knuckles el Equidna nació como hijo del **Guardián Locke** y **Lady Lara-Le** en la ciudad de **Equidnaópolis** mientras la ciudad aún existía dentro de su propia dimensión de bolsillo. Sin embargo, nunca conoció esta vida urbana, ya que Locke lo llevó a **Angel Island** para su crianza tradicional como Guardián a corta edad. Lara-Le se quedó atrás, sin una opinión en el asunto. Esto y la negativa de Locke para considerarlo, terminó por separarlos. A pesar de ser la única pareja en divorciarse de su guardián, Lara-Le mantuvo su puesto dentro de la alta sociedad de Equidnaópolis.



## LA PAREJA ARISTOCRÁTICA

Lara-Le eventualmente conoció a **Wynmacher**, otro equidna adinerado y antiguo atleta universitario. Aunque no era tan robusto o mundano como Locke, Wynmacher era un romántico y simpatizaba profundamente con la situación de Lara-Le. La conquistó y ambos se enamoraron, pero decidieron esperar antes de realizar algún compromiso serio hasta que Lara-Le pudiera reunirse con su hijo. El momento llegó antes de lo esperado debido a que los efectos del **Aniquilador Definitivo** lanzaron a Equidnaópolis de regreso a **Zona Primaria** y a Angel Island.



**LARA-LE Y WYNMACHER CASÁNDOSE EN ANGEL ISLAND**

Knuckles tuvo dificultad para ajustarse a una vida y familia de la que no tenía recuerdos, pero llegó a aceptar cada elemento en un tiempo. Poco después de regresar a Angel Island, Lara-Le y Wynmacher se casaron. Al año, dió a luz a **Knecapeon Mace**.

Entonces todo cambió. La pérdida de la ciudad y de la Hermandad llevó a Locke a tal dureza que casi lo condenó, e hizo el máximo sacrificio para salvar a Knuckles. Luego de la invasión del **Imperio Eggman**, Lara-Le, Wynmacher, y "Kneecaps" se vieron forzados a adoptar un estilo de vida más rústico junto a los demás sobrevivientes. Luego, Lara-Le se volvió la matriarca de su gente. La familia de Knuckles encontró refugio en las ruinas de **Albion** para vivir y trabajar por un mejor mañana. A pesar de los conflictos internos, Knuckles jamás dudo que su familia le amase y que estarán allí cuando los necesite.





# CIVILIZACIONES EQUIDNA

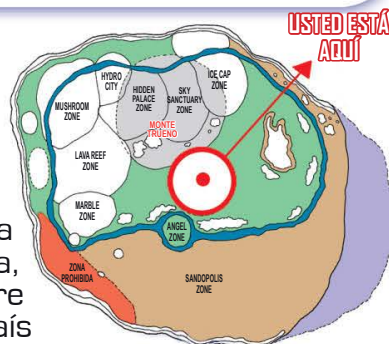
# EQUIDNAÓPOLIS

La alguna vez próspera ciudad de Equidnaópolis fue precedida cientos de años atrás por la **Primera Colonia de Downunda**. Fundada por científicos de **Albion** durante las **Guerras Olvidadas**, la Primera Colonia se enfocó en investigar formas de combatir a la **Orden de Ixis**. Acciones terribles fueron tomadas en el nombre de un “bien mayor”, una vez que estos fueron descubiertos, la colonia fue destruida y los culpables, castigados. La segunda expedición se dirigió a establecer una nueva colonia mucho después.

## PERFIL:

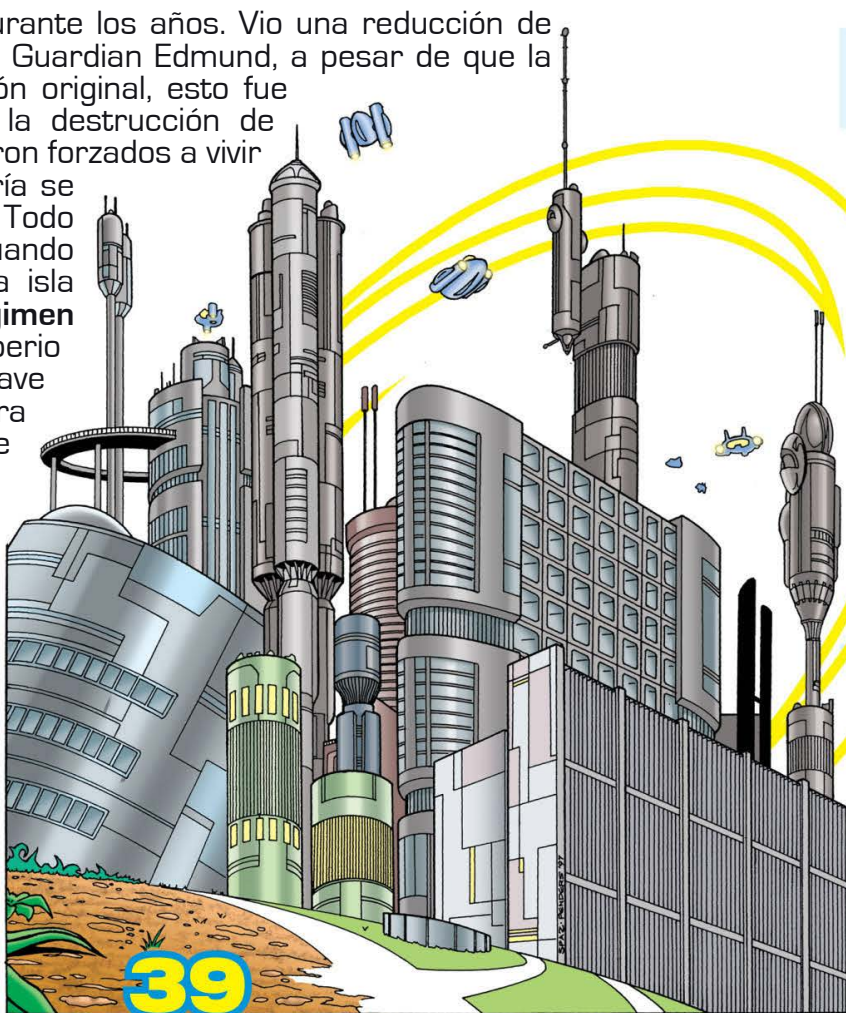
**Primera Aparición:**

Knuckles el Equidna #4



Se estableció en **Soumerca**, donde perdió a su casta militarista, el **Clan Knuckles**, y a la casta de alta tecnología, el **Clan Nocturnus**. Estos clanes entablaron una guerra entre sí y con los **Felidae** aborígenes del **País Misterioso** (o “País Misterioso de los Gatos”). La expedición dejó a los guerreros atrás y llegó a Downunda. Esta vez, establecieron la ciudad de Equidnaópolis, un brillante recordatorio de Albion. Aunque era acosada por las tribus de **Dingos** locales, la ciudad se mantuvo como un faro de civilización en una tierra salvaje. Luego, hace 600 años, el **Gran Cometa Blanco** amenazó con eliminar la ciudad. Se llevó a cabo un plan para salvar la ciudad, lo que dio lugar a **Angel Island**. Cientos de años después, otra amenaza catastrófica se asomó cuando los Dingos lanzaron un ataque nuclear a la ciudad. Aunque los misiles fueron destruidos, la explosión nuclear amenazó la vida de toda la isla. El **Guardián Hawking** construyó el **Hiper Proyector de Zona** para mover Equidnaópolis y a los otros asentamientos pequeños a dimensiones de bolsillo separadas. Cada sociedad existió en paz hasta que los efectos del **Aniquilador Definitivo** forzaron Equidnaópolis de regreso a la **Zona Primaria** y sobre Angel Island. En el proceso, destruyó la ciudad dingo de **Cave Canem**.

Equidnaópolis cambió poco durante los años. Vio una reducción de su tecnología, iniciando con el Guardian Edmund, a pesar de que la ciudad estaba en su dimensión original, esto fue anulado por necesidad. Con la destrucción de Cave Canem, los dingos se vieron forzados a vivir con sus enemigos, y la mayoría se convirtieron en sirvientes. Todo esto cambió en el 3237, cuando el **Imperio Eggman** invadió la isla y destruyó la ciudad. El **Régimen Dingo**, patrocinado por el Imperio Eggman, reconstruyó Cave Canem y tomó venganza contra los equidnas. Los esfuerzos de **Sonic el Erizo** y los **Chaotix** rompieron su control, y Equidnaópolis vio una remarcable reconstrucción. Pero sin la **Hermanidad** o una milicia para protegerlos, el Régimen Dingo regresó para destruir el trabajo realizado. Al llegar el cuarto **Enerjak**, Equidnaópolis era poco más que un par de cabañas ocultas en **Mushroom Hills**. Con todos sus habitantes ahora en **Albion**, es poco probable que la ciudad regrese a su antigua gloria.





# CIVILIZACIONES EQUIDNA

# ALBION

## PERFIL:

Primera Aparición:

Knuckles the Echidna #12

Albion, que se encuentra en la costa de **Mercia**, es el hogar de todos los equidnas. Luego de que las **Bombas de Genes** destruyeran la **Tierra**, y miles de años luego de la extinción de los **mobosaurios** y de la **Llegada de las Chaos Emeralds**, los equidnas emergieron como la especie que más rápido evolucionó en **Mobius**. Mientras que la mayoría de las otras especies aún vivían como grupos salvajes, ellos habían perfeccionado las artes perdidas del lenguaje y la sociedad organizada. Viéndose a sí mismos como superiores entre salvajes, se aislaron en una pequeña isla y construyeron su utopía en Albion. Escondieron su civilización del mundo y avanzaron por su cuenta, sin prestar importancia a los eventos a lo largo del mundo. Los Albionitas se gobernaron a través de un concejo de seis líderes designados, incluyendo al **Gran Concejal**, que presidía sobre ellos. Para cuando la mayor parte de Mobius eran pequeños asentamientos tribales, los equidnas estaban perfeccionando el viaje por el espacio e investigando los secretos de la **Energía Chaos**. El único esfuerzo notable hecho por los Albionitas para

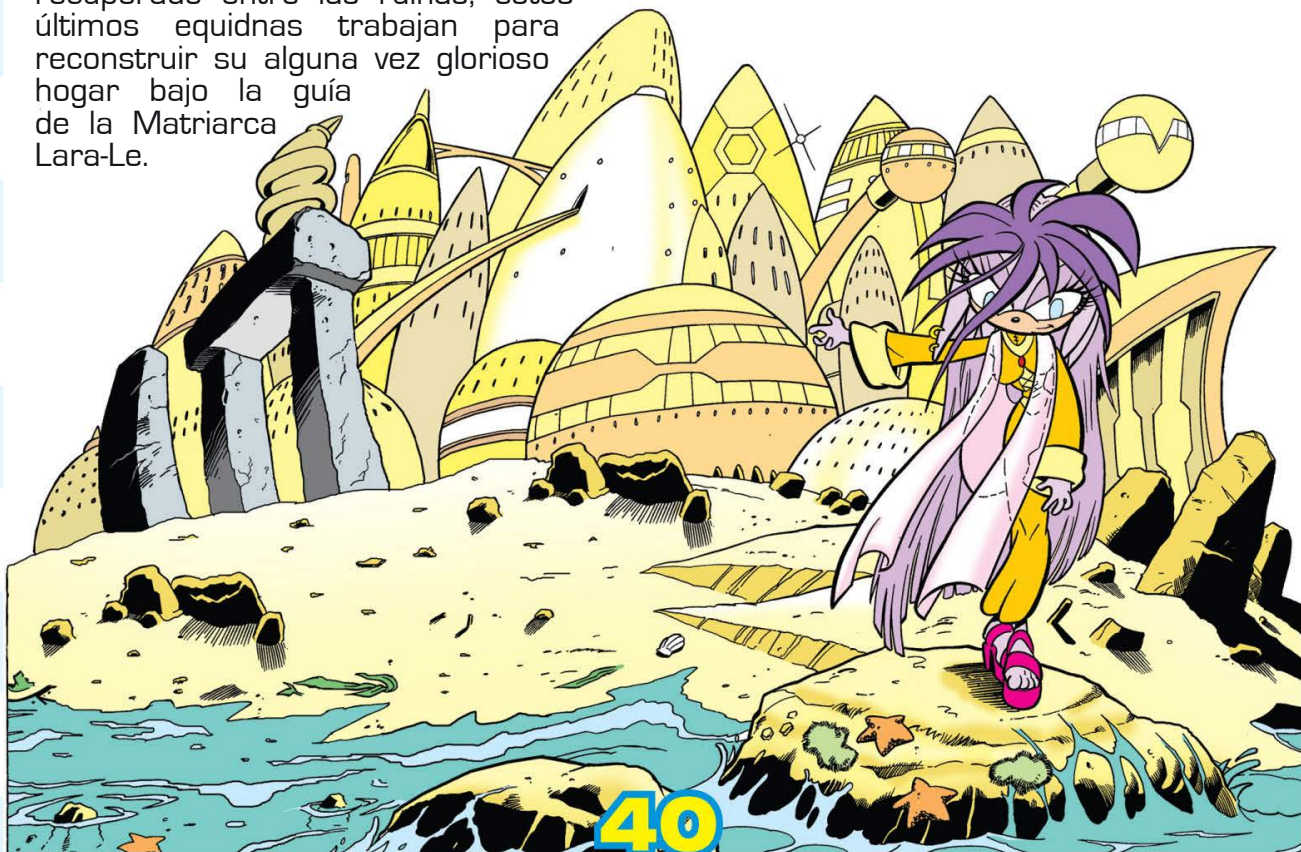
proteger Mobius ocurrió cuando la amenaza de la **Orden de Ixis** prometió hundir al mundo en la oscuridad. Los Caballeros Templarios de Aurora, armados con la última tecnología, lucharon contra los magos elementales. La ciencia y la magia se equipararon, con sus batallas destruyendo el mundo y dando lugar a muchas cosas terribles. Desafortunadamente, la destrucción probó ser tan terrible que no quedó nada que detalle los eventos. La Orden de Ixis estaba básicamente extinta, y los Albionitas regresaron a su aislamiento. Este periodo fue conocido como las Guerras Olvidadas. Luego de miles

de años de aislamiento, el desastre llegó. Alguien dentro de Albion, el ahora alterado Dr. Finitevus, dió al Imperio Eggman acceso directo a la ciudad. Albion, habiendo vivido en paz por cientos de años, fue atrapada con la guardia baja. La lucha por la ciudad fue intensa. El Imperio Eggman solo dejó escombros, y casi todos los ciudadanos murieron en los Egg Grapes. Sin embargo, gracias a las acciones del cuarto Enerjak, la ciudad aún alberga algo de vida: los sobrevivientes de Equidnaópolis y un gran número de antiguos Legionarios Oscuros que fueron regresados a su tierra natal. Equipados sólo con lo recuperado entre las ruinas, estos

últimos equidnas trabajan para reconstruir su alguna vez glorioso hogar bajo la guía de la Matriarca Lara-Le.



EL DR. FINITEVUS Y EL IMPERIO EGGMAN DESTRUYEN ALBION





# REMINGTON

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Knuckles the Echidna #4



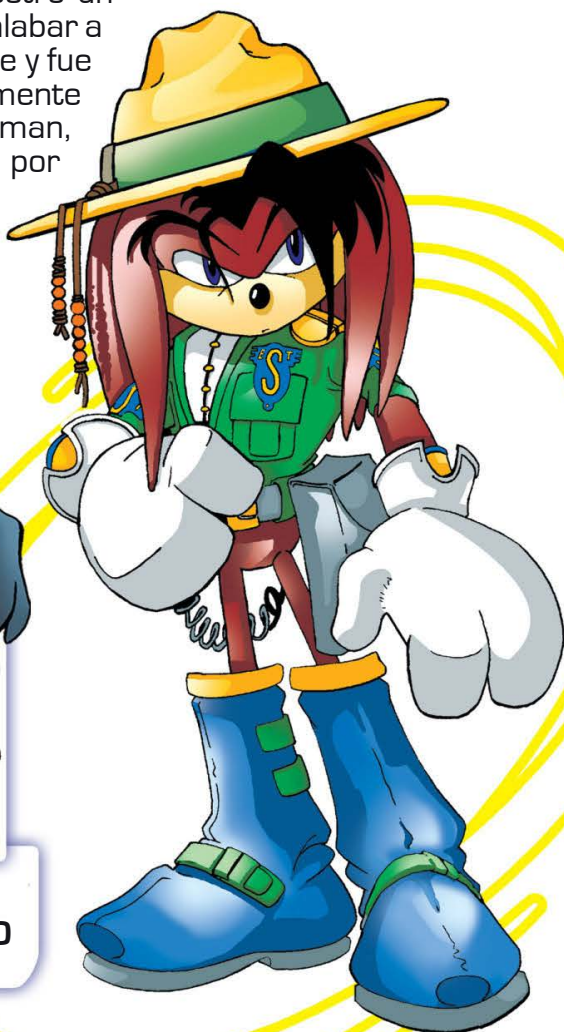
REMINGTON  
EN EL E.S.E.

Remington nació como hijo del **Gran Maestro Kragok** y **Eli-Za** en la Celda del Crepúsculo (o **Zona**). Como cualquier joven nacido en la **Legión Oscura**, tenía un chip neutralizador de memorias, que fue implantado en su cerebro poco después de su nacimiento. Iba a seguir la tradición familiar y convertirse en **Gran Maestro de la Legión** y continuar la sangrienta pelea contra la **Hermanidad de los Guardianes** algún día. Eli-Za planeó algo diferente. Había sido seleccionada por Kragok y era lo suficientemente inteligente como para aceptar las condiciones de un lunático. A medida que tuvo acceso al funcionamiento interno de la Legión, conoció a la hermana de Kragok, **Lien-Da**, y supo que era igual de cruel. Para Lien-Da, Remington significaba que ella jamás ascendería a más que una **Comisaría**, y eso ponía el bebe de Eli-Za en peligro.

Eli-Za utilizó tecnología **Marauder** pirateada para teletransportarse a ella misma y a Remington de regreso a la **Zona Primaria**, siendo aparentemente vaporizados. Fue interceptada por la Hermanidad y presentó su caso, dando cualquier información posible a cambio de ser integrada a **Equidnaópolis**. Con el uso de sus chips neutralizadores de memoria, madre e hijo se despertaron sin conocimiento de su origen. Él estaba naturalmente inclinado a proveer ley y orden, así que ingresó al entrenamiento para el **Equipo de Seguridad Equidna**. Estudioso y dedicado, subió entre los rangos hasta que se convirtió en el protegido del brillante líder del equipo, el **Alguacil Holmes**. Luego de que Holmes se retirara, no fue sorpresa que Remington fuera nombrado su sucesor. Aseguró la paz con justicia inquebrantable, incluso cuando los enemigos de los equidnas, los **Dingos**, fueron forzados a vivir con ellos. Mostró un gran respeto por la Hermanidad, e incluso llegó a alabar a **Knuckles el Equidna** cuando regresó de la muerte y fue llamado el "Avatar" de su gente. Dirigió personalmente la resistencia contra la invasión del Imperio Eggman, y fue un objetivo primario para captura y tortura por parte del Régimen Dingo. Fue sometido por un breve periodo a los efectos de los **Egg Grapes** antes de ser "rescatado" por el **Dr. Finitevus**. Este modificó a Remington para que tenga una sombría semejanza con Kragok, implantando memorias y deseos en él de regresar a la Legión Oscura, culminando en liderar una facción que utilizaba armamento criogénico y que se autodenominaba la **Legión Helada**. Su reino como "Gran Maestro Remington" fue breve, ya que fue restaurado a su antiguo yo por el cuarto **Enerjak**, y luego dejado en **Albion**. Ahora lidera una nueva versión del E.S.E. compuesto por antiguos oficiales y ex-Legionarios Oscuros. Su espíritu justo y heroico inspira confianza y respeto en sus hombres, mientras protegen el último asentamiento equidna en **Mobius**.



GRAN MAESTRO  
REMINGTON



# LINAJE DE LAS HORMIGAS DE FUEGO

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
**Christopheles:** Knuckles the Echidna #2  
**Bona Fortuna:** Knuckles the Echidna #17  
**Deo Volente:** Knuckles the Echidna #7  
**Semper Fidelis:** Knuckles the Echidna #16  
**Archimedes:** Sonic's Friendly Nemesis: Knuckles #1

Las Hormigas de fuego son una de las civilizaciones más antiguas de **Mobius**, y tal vez de las que menos se conoce. Se han mantenido ajenas a la mayoría de los problemas mundiales, satisfechos de ocuparse de sí mismos. Originarias de **Downunda**, la mayor parte de la monarquía fue criada en el ombligo de **Angel Island** seiscientos años atrás. Viven por mucho tiempo, con un promedio de tres a cuatro veces mayor al de un Mobiano común. Pueden excavar y construir proyectos de gran alcance a pesar de su diminuto tamaño. La mayoría puede escupir fuego y poseen teletransportación de rango limitado. Pueden comunicarse telepáticamente mediante sus antenas. La **Línea de Asesores** posee el grado más avanzado de estos poderes. Lideradas por la **Reina** y su **Concejo de Asesores**, las Hormigas de fuego sintieron interés por sus vecinos, igual de avanzados, los Equidnas. Al atestiguar las tragedias cometidas por la **Primera Colonia de Downunda**, decidieron ayudar



AYUDANDO A LEVANTAR ANGEL ISLAND DEL SUELO

a guiar a los **Equidnas** por un mejor camino de auto-moderación, mientras ayudaban a repeler a sus residentes más crueles, como los **Dingos**. Es por esto que, 600 años atrás, ayudaron a rescatar a la **Segunda Colonia de Downunda** y a Equidnaópolis, extrayendo la masa terrestre que se convertiría en **Angel Island**. Luego, 400 años atrás, construyeron la base secreta de

**Haven** y la red de túneles **Zoot Chute** para el nuevo linaje de Guardianes. Los esfuerzos fueron liderados por Christopheles, y su familia se dedicaría a entrenar a los Guardianes por los siglos venideros. El Reino de las Hormigas de Fuego cayó ante el **Imperio Eggman** en el año 3237 con grandes daños a su población e infraestructura. Se desconoce si el Reino siquiera sobrevivió o si las pocas Hormigas de Fuego vistas han perdido su hogar.

|                |                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Christopheles  | El fundador de la Línea de Asesores. Un erudito y visionario, sentó el estándar para sus descendientes. Fue mentor de <b>Edmung</b> , <b>Steppenwolf</b> , <b>Moonwatcher</b> , y <b>Harlan</b> .                                                       |
| Bona Fortuna   | El primero de la familia en heredar la posición. Introdujo un poco de misticismo al proceso de entrenamiento, pero cayeron muchas dificultades sobre él. Fue mentor de <b>Rembrant</b> , <b>Jordan</b> , <b>Aaron</b> , <b>Hawking</b> y <b>Tobor</b> . |
| Deo Volente    | Un espiritualista pragmático que comenzó a alejarse de su rol directo a favor de que la Hermandad se gestione a sí misma. Fue mentor de <b>Matthias</b> , <b>Spectre</b> , y <b>Sojourner</b> .                                                         |
| Semper Fidelis | Un aventurero, era el más activo en las labores diarias de los Guardianes, pero también el menos instructivo. Fue mentor de <b>Thunderhawk</b> , <b>Janelle-Li</b> y <b>Athair</b> .                                                                    |
| Archimedes     | Un pragmático que tuvo que lidiar con tiempos turbulentos. Siguió los métodos de Christopheles de cerca y actualmente es el mentor de <b>Knuckles</b> . Fue mentor de <b>Sabre</b> , <b>Locke</b> y <b>Knuckles</b> .                                   |



EL MENTOR DE KNUCKLES: ARCHIMEDES



# CHAO, CHAOS, Y TIKAL

## PERFIL:

Primera Aparición:

Chaos: Sonic the Hedgehog #79

Chao: Sonic the Hedgehog #82

Tikal: Sonic the Hedgehog #82

Chaos es una criatura compuesta de agua viviente. Su origen es un misterio, algunos dicen que es un espíritu eterno, o que es un **chao** mutado de forma avanzada. Otros rumores dicen que es una de las **Siete Obras Maestras** de Ixis. Tal vez nunca se sepa la verdad. Se sabe que es pacífico por naturaleza, existiendo como agua inerte y observando a sus hijos, los Chao. Solo se vuelve activo en tiempos de peligro, y ataca cuando los chao necesitan protección. Sus motivaciones son muy básicas (furia, miedo, amor, etc.) y puede mutar en formas poderosas según cuantas **Chaos Emeralds** tenga en su poder. Si posee las siete, se convierte en un monstruo casi imparable, llamado **Perfect Chaos**.



Los Chao son criaturas pequeñas que surgen de huevos. Viven exclusivamente en **Jardines Chao**, santuarios idílicos y remotos que rebosan de energía mágica. Pasan sus días comiendo, durmiendo y jugando. También ganan los rasgos de las criaturas a las que son expuestos. Por ejemplo, si un chao entra en contacto con un pájaro, sus habilidades de vuelo incrementarán. Luego de cierto nivel de exposición, se cubrirá a sí mismo en una crisálida y madurará en un chao adulto. Al final de su ciclo de vida, se acomodará en una nueva crisálida y emergerá como un huevo, renaciendo como un chao nuevo con los rasgos que tenía en su vida previa.

Tikal era la hija del **Jefe Pachacamac**, líder del **Clan Knuckles**. A pesar de ser parte de una casta guerrera, siguió las enseñanzas de su abuela y era una pacifista devota. Se ganó la confianza de los chao en el Jardín Chao local y de Chaos gracias a su gentileza. La tragedia llegó cuando la guerra entre el Clan Knuckles; sus rivales, el **Clan Nocturnus**; y los **Guerreros Felidae** locales requirió el poder de las Chaos Emeralds en el Jardín Chao. Pachacamac lideró una brutal invasión al jardín, desatando la furia de Chaos, quien destruyó al clan. Viendo la destrucción, Tikal y siete chao especialmente poderosos, conocidos como los **Servidores** fueron capaces de sellar su espíritu y a Chaos dentro de la llamada "Chaos Emerald Negra". Los Siete Servidores fueron transformados en las **Siete Super Chaos Emeralds** y se esparcieron por el mundo. Tikal permaneció atrapada con Chaos, tratando de calmar su furia, hasta que el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** liberó a Chaos para intentar conquistar el mundo. Entonces, ayudó a **Knuckles el Equidna** y a sus amigos a arruinar los planes del doctor, y tranquilizar a Chaos. Desde entonces, llevó a Chaos y a los Siete Servidores a una **Zona** separada, donde descansan en paz.



DESDE LA IZQUIERDA:  
CHAO HERO, CHAO DARK Y  
CHAO NORMAL

DESDE LA  
IZQUIERDA:  
CHAOS Y TIKAL



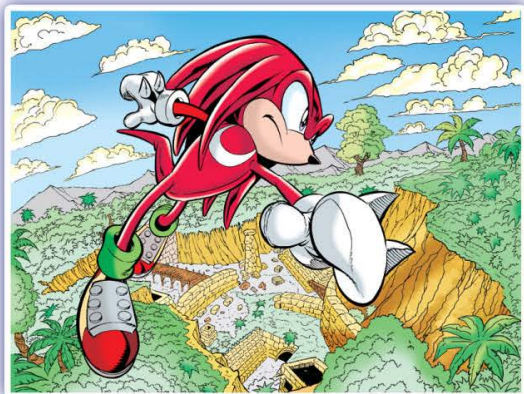
# CLAN KNUCKLES

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #82

El Clan Knuckles estaba compuesto de equidnas de una casta guerrera en la antigua sociedad de Albion. Fueron parte de la **Segunda Colonia de Downunda** que se había asentado originalmente en Soumerca. Sin embargo, esta tierra ya había sido reclamada por el **Felidae del País Misterioso** (o "País Misterioso de los Gatos").

Liderado por **Pachacamac**, el **Clan Knuckles** optó por quedarse y luchar con el apoyo de una casta científica avanzada, el **Clan Nocturnus**. Ambos clanes fueron dejados atrás por las otras castas científicas. Sin embargo, poco después de dedicarse a luchar, una disputa se inició entre ambos líderes. Pachacamac tomó un rumbo más rústico, nombrado como "Jefe" de su clan, e inició una guerra contra los Felidae y el Clan Nocturnus.

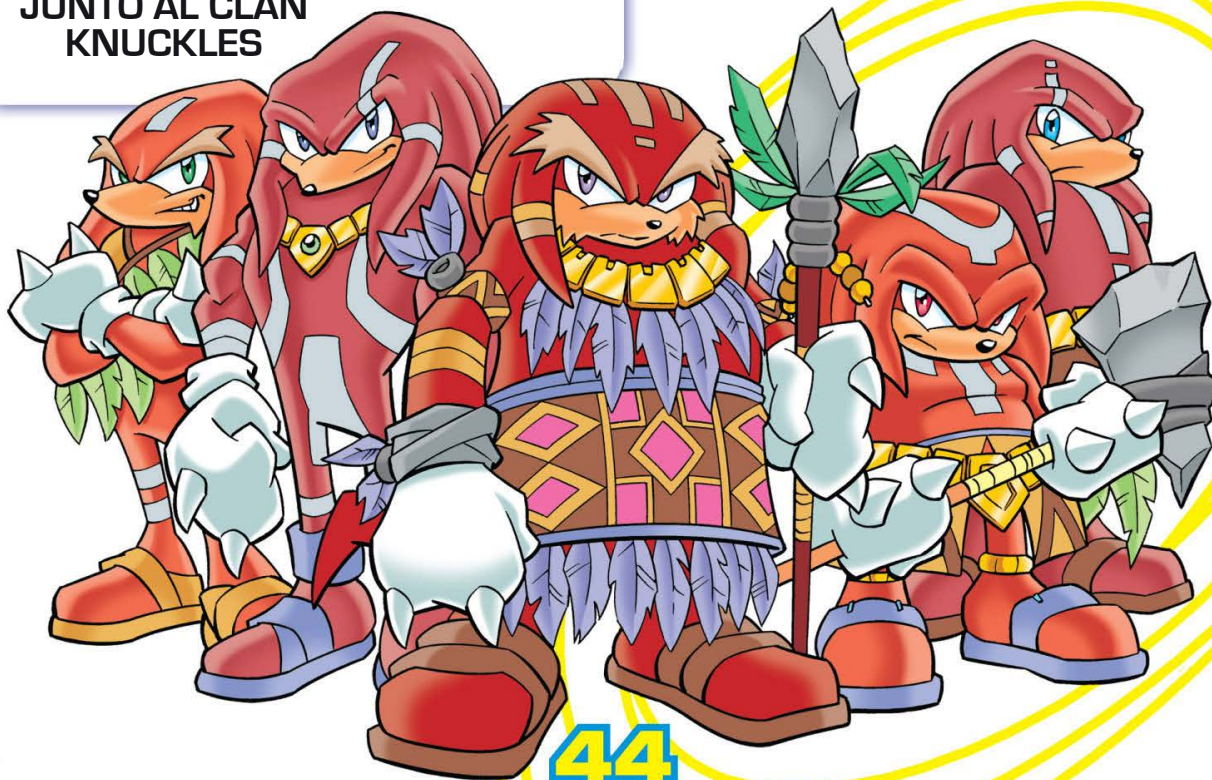


**KNUCKLES INVESTIGA  
LAS ANTIGUAS RUINAS  
DE LA COLONIA DEL  
CLAN KNUCKLES**

Superado, Pachacamac buscó canalizar el poder de las **Chaos Emerald** que sustentaban al **Jardín Chao** local. Ignoró las advertencias de su hija, **Tikal**, y tomó las gemas por la fuerza. Su crueldad despertó la ira de **Chaos**, quien arremetió contra ellos. El Clan Knuckles fue destruido en cuestión de horas.

Hay algunas ruinas del campamento del Clan Knuckles que cuentan acerca de su sombría conquista, pero el único testimonio vivo de su existencia es un **Guardián** nombrado en su honor: **Knuckles el Equidna**.

## **PACHACAMAC (CENTRO) JUNTO AL CLAN KNUCKLES**





# ANTIGUOS CAMINANTES

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic Triple Trouble Special



DESTRUIDOS POR  
LOS PLANES DE  
ANONYMOUS

Los Antiguos Caminantes eran **mobosaurios**, criaturas similares a dinosaurios que aparecieron miles de años después de que la **Tierra** fuera destruida por la **Bomba Genética**. Durante la **Llegada de las Chaos Emeralds**, la mayoría de los mobosaurios fueron aniquilados. Sin embargo, los Antiguos Caminantes lograron canalizar su energía y se les fue concedido gran conocimiento y poderes aún mayores. Ganaron la habilidad de moverse entre el mundo corporal y la Fuerza Chaos a voluntad. Al presenciar a su gente eliminada por tal poder, juraron utilizarlo cuidadosamente.

Por miles de años, observaron la evolución de los Mobianos. Se mostraban al mundo en muy raras ocasiones. El primer contacto conocido fue cuando fueron maestros del brillante dúo de científicos, **Aurora-La** y **Enerjak**. Su primer combate directo fue cuando maldijeron la Chaos Emerald fusionada con **Mammoth Mogul** para asegurar que todos sus planes terminen en fracasos.

Los Caminantes ayudaron a guiar el curso del mundo durante miles de años, pero, entendiendo que no sería para siempre, comenzaron a buscar candidatos idóneos para convertirse en **Neo Caminantes**. También protegieron a los "Campeones" que defenderían **Mobius** durante uno de sus periodos más turbulentos.

El inicio del fin llegó cuando Mammoth Mogul usó el poder robado de **Knuckles el Equidna** para atacar antes de invadir el multiverso. Los Antiguos Caminantes apenas sobrevivieron al ataque. Poco después, el villano **Anonymous** llevó a cabo su plan, el cual causó un agujero entre dimensiones para abrir la **Zona del Silencio**. La onda expansiva irrumpió en la Fuerza Chaos y les dio el golpe de gracia.

Los Antiguos Caminantes se han ido, pero su legado continúa. Mobius rebosa de vida, y un nuevo grupo de Caminantes se alzó en su lugar. Su trabajo estaba completo, y se fueron sin arrepentimientos.



# NEO CAMINANTES

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Aurora:**

Sonic the Hedgehog #122

**Athair:**

Tails #2

**Merlin Prower:**

Sonic the Hedgehog #42

Los **Antiguos Caminantes** predijeron su eventual destrucción y comenzaron a preparar a otros para observar el mundo en su lugar. La experiencia individual y el poder de los Neo Caminantes varía enormemente entre ellos. Siguiendo la táctica de sus predecesores, observan con limitadas interferencias, pero mientras crece su entendimiento de la **Fuerza Chaos**, también lo hace su influencia.

**AURORA** - Nacida como Aurora-La, era una investigadora Chaos en el antiguo **Albion**. Ella y su compañero, **Enerjak**, atrajeron la atención de los Antiguos Caminantes con su progreso, y se les fue concedido un conocimiento mayor. Mientras que Enerjak tomaría el camino de la autodestrucción, ella se volvió conocida como la diosa "Aurora". Intentaría extender su conocimiento a su gente, y el mundo, a través de tres **Tomos**: el **Tomo de la Profecía**, el **Tomo de la Reminiscencia**, y el **Tomo de los Misterios**, y el último de ellos sería conocido como el "**Libro de los Mitos**". Es la más poderosa de los Neo Caminantes. Su apariencia percibida puede variar dependiendo del observador. Ha enviado visiones al **Guardián Locke** para prevenir que **Knuckles** se convierta en Enerjak, un destino que él, por desgracia, no pudo evitar. Aunque bien intencionada, ha olvidado lo que es la vida mortal para los demás, habiéndose desprendido de la suya.

**ATHAIR** - Nacido como un guardián, fue invocado por los Antiguos Caminantes para convertirse en el **Líder de la Tribu Perdida**. Esto lo llevó a renunciar a su título como Guardián; dedicando su tiempo a los Tomos mientras llevaba su tribu a **Albion**. Usualmente actuaba como mensajero de los Caminantes, compartiendo su sabiduría con su discípulo **Yanar** y volviéndose conocido en **Downunda** como un místico. A pesar de su distanciamiento con la **Hermanidad**, solía aparecer para ayudar a Knuckles. Eventualmente, trascendió su forma física para convertirse en el segundo Neo Caminante.

**MERLIN PROWER** - Pasó la mayor parte de su vida estudiando la Fuerza Chaos y eventualmente entró en contacto con los Antiguos Caminantes. Bajo su dirección, sirvió al Reino de los Acorn, rebajándose a sí mismo con el título de mago. También trabajó en secreto para ayudar a su sobrino, **Tails**, a alcanzar su máximo potencial. Merlin es el miembro más reciente e inexperto de los Neo Caminantes, pero su "juventud" trae una perspectiva fresca a estos aspirantes a dioses.



EN SENTIDO DEL  
RELOJ DESDE LA  
IZQUIERDA: ATHAIR,  
AURORA, MERLIN  
PROWER



# TEAM DARK

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic Universe #4

El Team Dark es un pequeño equipo de asalto especializado en la gran milicia de **G.U.N.** El equipo es poco ortodoxo, ya que está compuesto de enemigos tradicionales de los humanos y los **Overlanders**, para ser más claro, dos Mobianos y un **badnik** avanzado. Se encargan de misiones que están fuera del alcance tradicional de G.U.N., tanto de sus soldados como de sus armas. Sus tres miembros pueden llevar a cabo el trabajo de veinte o más soldados expertos y equipados con la mejor tecnología. El nombre de este equipo tiene un doble significado, en parte se refiere a su oscuro pasado y las relaciones entre sí, y por otro lado, habla sobre la naturaleza de sus misiones. La mayoría de sus acciones ocurren sin reconocimiento del público, y usualmente trabajan bajo la siguiente directiva: "Hagan lo que sea necesario."

### Miembros:

**Cte. Abraham Tower (1)** - Supervisa directamente cada una de las misiones del Team Dark.

**Shadow el Erizo (2)** - La respuesta del equipo a Sonic, dando velocidad y poder. Trabaja para asegurarse de que la G.U.N. del presente no sea igual a la G.U.N. de su pasado.

**Rouge la Murciélago (3)** - La espía del equipo, infiltradora, soporte aéreo, experta en demoliciones y, en general, una mujer de múltiples capacidades. Trabaja para limpiar su registro criminal, y encuentra divertida su situación.

**E-123 / "Omega" (4)** - Soporte de armas pesadas, se rumorea que equivale, al menos, a la mitad del armamento total de G.U.N. El Team Dark es el único lugar en el que puede cumplir sus metas en la vida: proteger el mundo y hacer estallar cosas.

**Hope Kintobor (5)** - Inventora y creadora de gadgets para soporte en el campo. Se dedica a la lucha para ayudar a liberar al mundo de la tiranía de su tío lejano, el Dr. Ivo "Eggman" Robotnik.



EL LÍDER DE CAMPO  
SHADOW DIRIGE AL  
TEAM DARK HACIA LA  
BATALLA CONTRA FEIST

# SHADOW

## EL ERIZO



HACIENDO EQUIPO CON SONIC PARA PELEAR CON LOS METAL SONIC TROOPERS

Shadow el Erizo fue creado por el **Prof. Gerald Robotnik** a bordo de la colonia espacial **ARK**. Gerald estaba desarrollando la "forma de vida definitiva" como forma de encontrar una cura para el **Síndrome de Inmunodeficiencia Neuronal** que afectaba a su nieta, **María Robotnik**. Pero, su mejor prototipo requería un sistema de soporte de vida integrado. Estaba atascado. Entonces, fue contactado por **Black Doom**. El alienígena quería un heraldo para liderar a su raza en la conquista de **Mobius**. Gerald negoció con Black Doom y se le fue entregado su ADN extraterrestre, lo que le permitió desarrollar a Shadow. Sin embargo, **G.U.N.** [su auspiciante] se interesó en el potencial como arma de esta supuesta "forma de vida definitiva".

Poco después de la creación de Shadow, G.U.N. invadió el ARK. La mejor amiga del erizo, María, intentó escapar con él y fue asesinada. Gerald, afectado por su muerte, utilizó sus últimos días para alterar la memoria de su creación, haciéndolo buscar venganza por su nieta. El científico fue ejecutado, y él fue puesto en hipersueño. Cincuenta años después, el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** se encontró con el diario de su abuelo. Liberó a Shadow e intentó usarlo para conquistar el mundo. En su lugar, usó la oportunidad para preparar el Eclipse Cannon en el ARK, intentando destruir a **Mobius**. Sin embargo, se encontró con **Rouge la Murciélago** y **Sonic el Erizo**, mostrándole la verdad sobre sus falsos recuerdos. Los eventos en el ARK lo dejaron a la deriva en el espacio hasta que fue rescatado por las **Bem** y enviado a luchar contra los **Xorda**. Shadow falló esta misión y fue dejado para deambular en Mobius sin propósito. Intentó destruir al Dr. Robotnik, solo para luego servirle con esperanzas de aprender más de su pasado. Eventualmente, robó el diario de Gerald. Con la ayuda de Sonic, aprendió sobre su pasado y propósito original: proteger a Mobius, especialmente de los **Black Arms**.

Luego, Shadow fue a G.U.N., según él, la única organización que tendría los recursos que necesitaba para proteger a Mobius. Encontró una organización muy diferente a aquella que le había arruinado la vida, y aunque su relación con el **Cte. Abraham Tower** es tensa, hay respeto mutuo. Ahora es parte de G.U.N., sirviendo en el **Team Dark**.

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #98

#### Habilidades:

**Super Velocidad** - Los patines cohete de Shadow le permiten alcanzar velocidades cercanas a Sonic.

**Spin Dash** - Se hace una bola o un disco de corte que ataca objetivos y causa gran daño.

**Super Fuerza** - Posee una fuerza superior a la normal.

**Chaos Control** - Puede canalizar la Fuerza Chaos y distorsionar el espacio tiempo, permitiendo teletransportarse o disparar "lanzas" de energía concentrada. Sus habilidades aumentan exponencialmente si tiene una Chaos Emerald.

**Chaos Shadow** - Los brazaletes inhibidores dorados de Shadow limitan su consumo de Fuerza Chaos. Sin ellos, se convierte en un generador viviente de poder bruto.

**Super Shadow** - Con las siete Chaos Emeralds, Shadow se convierte en una versión blanquecina-dorada de sí mismo con la capacidad de volar, invulnerabilidad, y poderes Chaos casi ilimitados.





# ROUGE

## LA MURCIÉLAGO

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

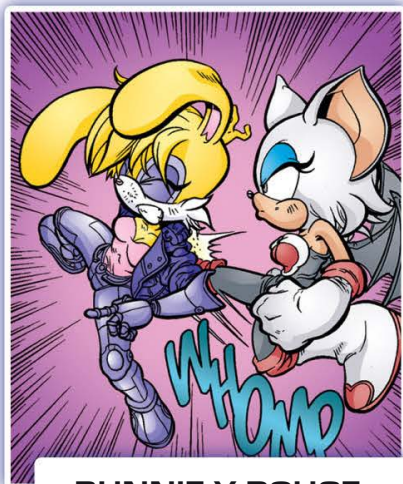
Sonic the Hedgehog #99

#### Habilidades:

**Vuelo** - Cuenta con poderosas alas.

**Combate** - Tiene entrenamiento experto en combate sin armas, principalmente con sus piernas y garras.

**Versatilidad** - Puede utilizar una gran variedad de gadgets o experiencia previa para superar en ingenio, maniobrabilidad, o en su totalidad a la competencia.



**BUNNIE Y ROUGE  
PELEAN EN  
LAS RUINAS  
MISTERIOSAS**

Rouge la Murciélago es una mujer enigmática de fama internacional. Tiene un increíble rango de habilidades y conocimientos, los cuales utiliza principalmente para su propio beneficio. Ha sido una cazatesoros, una espía del gobierno, una luchadora ilegal, guardia presidencial, y actualmente sirve en el **Team Dark**. Su servicio en **G.U.N.** parece ser únicamente parte de un trato para mantenerla fuera de prisión por sus fechorías.

No se sabe nada acerca de su pasado más allá de su prontuario. Tampoco habla sobre ello, prefiriendo mantenerse en movimiento de un botín al siguiente.

Solo dos objetos

se han mantenido fuera de su alcance: **la Master Emerald**, y el afecto de **Knuckles el Equidna**. Lo primero surge de su insaciable deseo por las joyas, mientras que lo segundo proviene de estar genuinamente impresionada con el Guardián.

La única otra persona con una conexión pública a su pasado es **Fiona Fox**, quien parece haber sido su rival. En cada encuentro, Rouge parece siempre llevar la delantera con su astucia y habilidades superiores, aunque tampoco ha sido humilde con sus victorias. Su insolencia y sarcasmo son la fachada de una persona verdaderamente comprensiva y comprometida. Al parecer, su lado bueno está enterrado bajo capas de ambigüedad, pero ahí está.

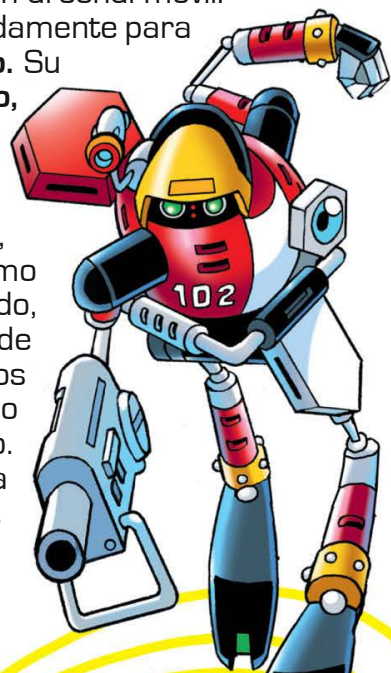


# GAMMA Y OMEGA

El robot conocido como "Gamma" era el modelo **E-102** de los robots **E-Series**. Fue construido para ser aerodinámico y versátil, capaz de superar casi todos los terrenos. Estaba diseñado para ser un asesino gracias a su láser de localización y un brazo cañón. Como algunos **badniks**, era alimentado por un Mobini: una **flicky** femenina. Durante una de las campañas del **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik**, fue enviado a recuperar un flicky que poseía una Chaos Emerald. El flicky no solo fue protegido por Amy Rose, sino que también resultó ser el hijo del flicky dentro de Gamma. Con la voluntad del flicky mezclada con la programación del robot, nació una nueva consciencia. Gamma se rebeló, liberó a Amy y al flicky bebé, e inició una guerra contra el **Imperio Eggman**.

Luego, pasó casi dos años luchando contra las fuerzas del Dr. Robotnik y buscando destruir al resto de los **E-Series**. Finalmente, el Dr. Robotnik envió al último modelo de la serie: **E-123**. Nombre clave: "Omega", este robot era un arsenal móvil. Programado con un gran ego, quería destruir a Gamma rápidamente para pasar a objetivos más "adecuados", digamos, **Sonic el Erizo**. Su misión se complicó al cruzar caminos con **Shadow el Erizo**, quien intentaba reclutar a Gamma para el **Team Dark**.

En la batalla, Gamma forzó una confrontación con sus condiciones. Mientras Omega se preparaba para atacar, cargó todos sus algoritmos de voluntad propia en el último modelo. El primero de ellos fue destruido y su flicky liberado, pero no antes de que su contraparte recibiera el código de "voluntad propia". Omega ahora veía el mundo a través de los ojos de Gamma, no como uno lleno de objetivos, sino como uno repleto de vidas cuyas existencias tenían un significado. Incapaz y reacio a seguir las órdenes del Dr. Robotnik, Omega optó por tomar el lugar de Gamma y unirse al Team Dark. Ahora podía cumplir ambos de sus deberes: proteger el mundo, y hacerlo de la forma más violenta y explosiva posible.



## PERFIL:

### Habilidades - Gamma

**Flotar** - Tenía un jet-pack magnético acoplado y un ventilador propulsor construido en su chasis.

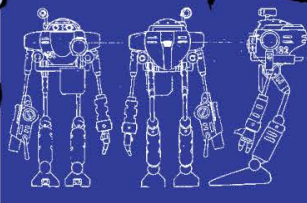
**Brazo-Cañón** - Un arma láser de precisión, capaz de lanzar tres disparos simultáneos.

### Habilidades - Omega

**Vuelo Limitado** - Tiene cohetes poderosos incorporados en la retaguardia de su cuerpo gigantesco.

**Super Fuerza** - Incluso para un robot, es remarcablemente fuerte.

**Arsenal Ilimitado** - Desde misiles hasta lanzallamas, está tan armado hasta los dientes que tal vez jamás necesite recargar.



PLANOS  
DE  
E-102

### PRIMERA APARICIÓN:

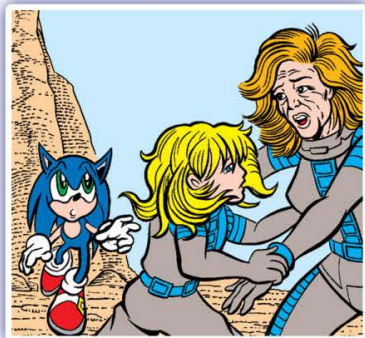
**Gamma** - Sonic the Hedgehog #81  
**Omega** - Sonic Universe #3



# HOPE KINTOBOR

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #92



HOPE REGRESA A MOBIUS  
LUEGO DE UNA DÉCADA

Hope Kintobor nació durante el ocaso de la **Gran Guerra** como hija de **Colin Kintobor Sr.** y su segunda esposa, **Angela Hopkins**. Cuando la guerra terminó, su padre llevó a la familia al espacio mediante una de las dos naves espaciales que albergó a muchos de los **Overlanders**, buscando un nuevo planeta que colonizar. Pasó diez años dentro de la nave, con la mayor parte de su tiempo en "hipersueño". Su madre murió poco después de iniciar el viaje y fue criada por su abuela, **Lady Agnes Hopkins**. También creció bajo una mentira: que Colin no era su verdadero padre y que solo estaban relacionados por el matrimonio con su madre. Esta mentira fue perpetuada por Lady Agnes para distanciar a Hope de su medio hermano, **Snively**. La nave regresaría a **Mobius** para descubrir que Overland había caído hace mucho. Asumieron que los Mobianos "primitivos" habían muerto, pero para su horror, encontraron que la población Mobiana era próspera.

Hope fue llevada al único refugio seguro que conocían, Robotrópolis, gobernada por su tío, el Dr. Ivo "Eggman" Robotnik. Colin ocultó el linaje de su hija, esperando que continuara siendo de bajo interés para el Dr. Robotnik.

A Hope le disgustó la vida en la sucia ciudad e intentó mostrar su descontento, pero nadie escuchó. Cuando lo hicieron, fue demasiado tarde, su familia fue robotizada por el **Dr. Eggman** y reveló que la ciudad era tóxica para el ambiente. Logró escapar con los otros Overlanders a la **Aldea de Knothole**. Allí se interesó en la cultura mobiana y se sintió bienvenida por sus costumbres amorosas y altruistas. Mientras el resto de la gente se mudó a las ciudades de la **United Federation**, ella pidió quedarse a ayudar en Knothole. Fue puesta bajo el cuidado de Rosie con los otros huérfanos. A pesar de la desconfianza generalizada hacia los Overlanders, fue relativamente aceptada. Se emocionó cuando su "medio-hermano", Snively, se unió a sus filas. Ella hizo relucir algo bueno dentro de Snively, y justo antes de que regresara al Imperio Eggman, la convenció de abandonar la aldea y explorar lo que la United Federation tenía para ofrecer.

Lo hizo, solo para regresar y encontrar Knothole quemada hasta los cimientos. Mortificada, regresó a la United Federation y juró eliminar al mal del mundo y su asociación con los nombres "Kintobor" y "Robotnik". Fue adoptada por **G.U.N.** como parte de la milicia. El **Cte. Abraham Tower** vio en ella el gran potencial y valor debido a su relación sanguínea con el enemigo. Hope ahora trabaja como mecánica e inventora para el **Team Dark**, trayendo una actitud alegre y optimista a un equipo sombrío. Incluso cuando aprendió su verdadera relación con Snively, se mantuvo devota a su causa.





# G.U.N.

**GUARDIANES UNIDOS  
DE LAS NACIONES**

# Y

# COMANDANTE ABRAHAM TOWER

Las siglas G.U.N. significan Guardianes Unidos de las Naciones (Guardian Units of Nation). Son el único recurso militar que protege la **United Federation**. La mayor parte de su tecnología se basa en tecnología de la Tierra del Siglo 21, con algunas mejoras **Overlander**. Fue creada mucho después de las **Bombas Genéticas**, cuando varios de los estados y ciudades humanas restantes comenzaron a comunicarse y organizarse. Mientras que la nueva vida comenzó a poblar **Mobius**, fue su tarea proteger lo que quedaba de la humanidad. Como tal, fueron una organización sombría y despiadada, a veces justificados, otras veces no tanto.

Abraham Tower nació en **MegaCentral**, en el centro de Overland, y vivió con sus padres científicos en la colonia espacial **ARK**. Allí, se amistó con la adorable pero enferma **María Robotnik**, siendo testigo de la pesadillesca creación de **Shadow el Erizo**. Poco después de ser testigo del nacimiento de la forma de vida definitiva, fue trasladado de regreso a Mobius mientras que el ARK entraba en un cierre militar. María fue una de las víctimas registradas, y el joven culpó tanto a G.U.N. por su supuesta incompetencia como a la criatura conocida como "Shadow". Luego se unió a la **Milicia de Overland** y formó parte del "Proyecto Legado" diseñado para restaurar los lazos entre Overland y sus ancestros en la United Federation. Después sirvió como general durante la **Gran Guerra**. Luego de la guerra, ayudó a liderar a los Overlanders a través del océano y asentarse en ciudades de la U.F. Allí su experiencia militar lo ayudó a subir rápidamente en los rangos de G.U.N. Pronto se convirtió en comandante de las fuerzas en **Soleanna**, luego designado como comandante de G.U.N. Siendo comandante, Abraham hizo cambios profundos en la organización. La crueldad y la arrogancia disminuyeron en gran medida, y muchas de las operaciones y personal más cuestionables fueron removidos de servicio. Ahora es la fuerza militar que él quería que fuera. Luego, para su gran sorpresa, Shadow el Erizo apareció, pidiendo trabajo.

Es un hombre con expresión dura, siendo visto como frío. Es pragmático y decisivo, con poca paciencia por el fracaso y aún menos misericordia por el enemigo. Esto surge de su dedicación y amor por su gente y a la memoria de María, la amiga que no pudo proteger.



## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**G.U.N. (primera mención):**

Sonic the Hedgehog #98

**CTE. TOWER:**

Sonic Universe #1

**EMBLEMAS DE G.U.N.:**





# TEAM FREEDOM

Y

# TEAM FIGHTERS

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Fundado:** Sonic the Hedgehog #236

**Sonic el Erizo:** Líder.

**Miles "Tails" Prower:** Piloto y soporte.

**Amy Rose:** Soporte pesado de corto alcance.

**T-Pup:** Soporte menor.

Cuando los **Freedom Fighters** se separaron, se formaron dos equipos nuevos para llenar el vacío: Team Freedom y Team Fighters.

Team Fighters fue organizado por Sonic para llevar la pelea hasta el **Dr. Eggman**, viajando a través de **Mobius** con el Tornado. El equipo se mueve y ataca rápidamente para debilitar el control del **Imperio Eggman**. También trabajan para inspirar a que los ciudadanos se defiendan por sí mismos. Sonic trae toda su velocidad y poder, mientras que **Tails** y **Amy** hacen el resto. **T-Pup** siempre está presente para ayudar.

Team Freedom fue creado para proteger **Nueva Mobotrópolis** de cualquier ataque. El equipo fue fundado por el veterano **Rotor** con su traje de **nanites**. **Cream** es una miembro en entrenamiento, con Cheese cuidandola. Por otro lado, Heavy y Bomb fueron reconstruidos para proteger a la gente que alguna vez atacaron. Y **Big** está ahí para ayudar, tan simple como eso.

## PERFIL:

### TEAM FREEDOM:

**Fundado:** Sonic the Hedgehog #236

**Rotor Walrus:** Líder de campo, armas de rango pesadas.

**Big el Gato:** Soporte pesado de corto alcance.

**Cream la Conejo (con Cheese el Chao):** Soporte aéreo y reconocimiento.

**Heavy:** Soporte pesado de corto alcance y producción de bombas.

**Bomb:**

Municiones.





# ¡Los FREEDOM FIGHTERS SECRETOS!

Cuando **Ixis Naugus** reclamó el trono, **Elias Acorn** dimitió para evitar el conflicto. Al no confiar en el mago malvado, buscó a **Harvey Who**, antigua cabeza de la **División de Inteligencia Secreta** y la posterior **Red de Espías**. Elias lo convenció de salir de su retiro y formar un nuevo equipo de Freedom Fighters secretos para detener los planes de Naugus desde las sombras.

**Silver** se unió cuando Harvey prometió ayudarlo a descubrir al "traidor" dentro de los **Freedom Fighters**. **Leeta** y **Lycó** buscaban un rol más activo en la protección de **Mobius** y respondieron felizmente cuando Harvey les avisó que buscaba reclutarlas. **Shard**, anteriormente **Metal Sonic v2.5**, encontró un significado más grande para su vida y lo aplicó en ayudar a los demás. **Larry**, feliz de ser tomado en cuenta, trajo su aura caótica de mala suerte al equipo.

## PERFIL:

### FREEDOM FIGHTERS SECRETOS:

**Fundado:** Sonic the Hedgehog #236

**Director Harvey Who:**

Sonic the Hedgehog #16

**Silver el Erizo (Agente As):**

Sonic the Hedgehog #195

**Elias Acorn (Agente Rey):**

Knuckles the Echidna #20

**Leeta Wolf (Agente Reina de Diamantes):**

Sonic the Hedgehog #67

**Lycó Wolf (Agente Reina de Corazones):**

Sonic the Hedgehog #67

**Shard (Agente Jota):**

(como Shard) Sonic Universe #41

**Larry Lynx (Agente Comodin):**

Sonic the Hedgehog #12



LARRY AJUSTA SU MÁSCARA ANTES DE LA MISIÓN



DIRECTOR HARVEY WHO





# LA LEGIÓN SUSTITUTA DE LOS FREEDOM FIGHTERS

La Legión Sustituta de los Freedom Fighters fue un equipo de respaldo en caso de que los **Freedom Fighters de Knothole** no estuvieran disponibles o estuvieran incapacitados. La primera misión del equipo llegó antes de que estuvieran organizados formalmente, pero lograron rescatar a los Freedom Fighters de uno de los planes interdimensionales del **Dr. Ivo Robotnik**. Sus esfuerzos fueron reconocidos con conmemoraciones y la formación de su propio equipo, aunque no vieron mucha acción después de eso. La mayoría de la legión se retiró o se transfirió al Concejo de Acorn, disolviendo el equipo oficialmente.

## Miembros

**Larry Lynx (1)** - Fue nombrado líder del equipo luego de organizar su primera misión. Es "súper desafortunado", con una increíble aura de mala suerte, que puede utilizar de forma ofensiva con cierta fiabilidad. Se presentó a las elecciones, pero su urna se prendió fuego, luego fue empapada, y luego se prendió fuego de forma inexplicable otra vez. Ahora es un **Freedom Fighter Secreto**.

**Cyril Eagle (2)** - Una vez fue prisionero durante la **Primera Guerra Robotnik** hasta que **Sonic** lo reunió con su bandada. Dió sabios consejos y soporte aéreo para el equipo. Aunque sigue siendo ágil, la edad lo forzó a retirarse del servicio activo.

**Penélope Platypus (3)** - Fue una de los cuatro candidatos a Freedom Fighter elegidos y entrenados personalmente por la **Princesa Sally**. Es sorprendentemente reservada para su actitud cálida, usualmente mantiene sus pensamientos para sí misma. Actualmente sirve en el **Concejo de Acorn**.

**Hamlin Pig (4)** - Fue otro de los cuatro Freedom Fighters potenciales entrenados personalmente por la Princesa Sally. Su temperamento vence a su tenacidad a menudo, aunque usualmente puede respaldar sus palabras. Está resentido por su falta de servicio activo en la Legión Sustituta y actualmente sirve en el Concejo de Acorn como un reformista.

**Dylan Porcupine (5)** - Fue el tercero de los agentes elegidos y entrenados por la Princesa Sally. Aunque igual de capaz y dispuesto que sus camaradas, es el más dócil del grupo y prefiere evitar el conflicto. También sirve en el Concejo de Acorn.

**Arlo Armadillo (6)** - Fue el último de los elegidos por la Princesa Sally. Un armadillo de la "región oeste", se ve considerablemente diferente comparado a **Mighty**, de la "región este". Tuvo la mayor cantidad de heridas durante las misiones y sufrió una lesión que acabó con su carrera durante la recuperación de **Robotrópolis**, después del fin de la Primera Guerra Robotnik. Arlo está retirado del servicio activo y trabaja como civil. Hay rumores de un supuesto romance entre él y Penélope.

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Larry Lynx:**

Sonic the Hedgehog  
#12

**Cyril Eagle:**

Sonic the Hedgehog  
#12

**Penélope Platypus:**

Princess Sally #1

**Dylan Porcupine:**

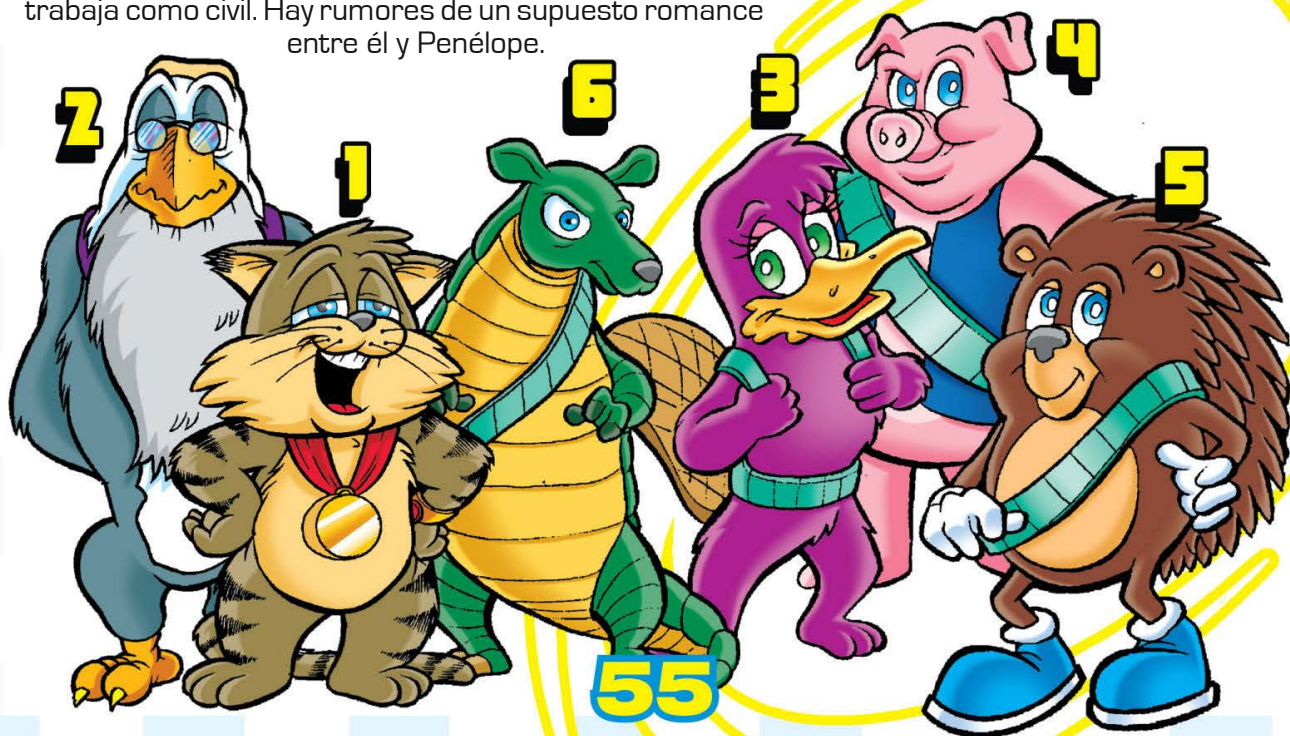
Princess Sally #1

**Arlo armadillo:**

Princess Sally #1

[Como equipo]:

Sonic Live! Special



# MONKEY KHAN

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #55

### Habilidades:

**Superioridad General** - Khan es más fuerte, rápido y generalmente más capaz que el resto  
**Nimbus** - Khan puede invocar una nube voladora que puede montar

**Electricidad** - Khan puede invocar rayos desde el cielo o canalizarlos a través de su báculo atómico para agregar daño extra a sus ya poderosos ataques

**Corona de Poder** - Khan lleva una corona de poder que aumenta sus habilidades y lo protege del control mental

Ken Khan creció en la villa de **Leung West** antes de la **Primera Guerra Robotnik**. Leung West era un asentamiento de artesanos y filósofos del **Reino Dragón** con propósitos pacíficos. Ken, con su poco temperamento, tuvo problemas ajustándose a la sociedad o llevándose bien con su padre, **Lau Khan**, el líder de la aldea. La tragedia llegó cuando **Julian Kintobor** se infiltró en Leung West. Los ciudadanos fueron utilizados como sujetos de prueba para los experimentos cibernéticos de Julian. Eso fue antes de que Julian descubriera la tecnología robotizadora de **Sir Charles Hedgehog**. Ken fue el único sobreviviente de los experimentos. Emergió como el sujeto de prueba "Monkey Khan", con alrededor del cincuenta por ciento de su cuerpo reemplazado por implantes robóticos. Monkey Khan ahora tenía fuerza, velocidad y durabilidad increíbles. Estaba armado con su "báculo atómico", un bastón que podía canalizar energías ambientales. Sin embargo, no podía ser controlado, y fue sellado, ahora sin poder envejecer, dentro de una bóveda y olvidado en el **Gran Bosque**.

Una década más tarde, la **Princesa Sally Acorn**, se topó con la bóveda durante una misión y lo liberó. Rápidamente se apoderó de un ring de poder que lo mejoró, permitiéndole invocar electricidad y una nube en la que podía volar. Inicialmente luchó contra sus rescatadores, pero terminó por enfocar sus energías en explorar su tierra natal y combatir al **Dr. Robotnik**. Monkey Khan no halló más que respuestas amargas y entró en conflicto con **Sonic el Erizo** debido a su frustración. Sin forma de regresar a su antigua vida, se dedicó a proteger a la gente del Reino Dragón con sus Freedom Fighters locales. Su poder y acciones se remontan a una antigua profecía acerca de un "rey mono", y la gente oprimida lo convirtió en su faro de esperanza. Sin embargo, la **Reina de Hierro** utilizó sus poderes para controlar a Monkey Khan y lo hizo destruir a los Freedom Fighters locales.



KEN COMO KHAN DE HIERRO

Sin más opciones, buscó una vez más a los Freedom Fighters. Su reunión fue difícil, pero se ganó el respeto de estos gracias a su nueva humildad. Con su ayuda, Monkey Khan logró romper el control de la Reina de Hierro sobre su tierra natal y aceptó su manto como **Rey de los Libres**. Y aunque rechazó gentilmente su oferta inicial, la Princesa Sally se vió tentada por sus insinuaciones románticas.





# FREEDOM FIGHTERS DE MERCIA

## PERFIL:

Primeras Apariciones

**Rob E' Rin:**

Knuckles the Echidna #11

**Mari-An:**

Sonic the Hedgehog #58

**Pequeño Jon:**

Sonic the Hedgehog #88

Los Freedom Fighters de Mercia son una pequeña banda de nobles y leñadores que protegen a la gente del **Bosque Deerwood**. Su meta es derrocar al Imperio Eggman y reclamar la capital, ahora llamada **Snottingham**, que se encuentra bajo control del imperio.

## Miembros

**Rey Robert E' Rin (1)** - Más conocido como "Rob E' Rin," es el legítimo rey de **Mercia** y primo de **Amy Rose**. Aunque lucha fuertemente por su gente y su país, admite estar más tranquilo como leñador que como noble. Es un arquero experto.

**Mari-An (2)** - Una antigua peregrina de la **Tribu Perdida**, Mari-An conoció a Rob mientras su gente atravesaba sus tierras de camino a **Albion**. Fue amor a primera vista y se casaron rápidamente, teniendo un hijo. Mari-An es, tal vez, la combatiente más feroz de todos con su bastón.

**"Pequeño" Jon E' Rin (3)** - Hijo de Rob y Mari-An. Apenas siendo un infante, obviamente no es un miembro activo del equipo, pero es considerado un miembro honorario ya que es el heredero al trono. Jon es único, ya que parece ser un híbrido entre-erizo y equidna, una rareza en parejas mobianas.

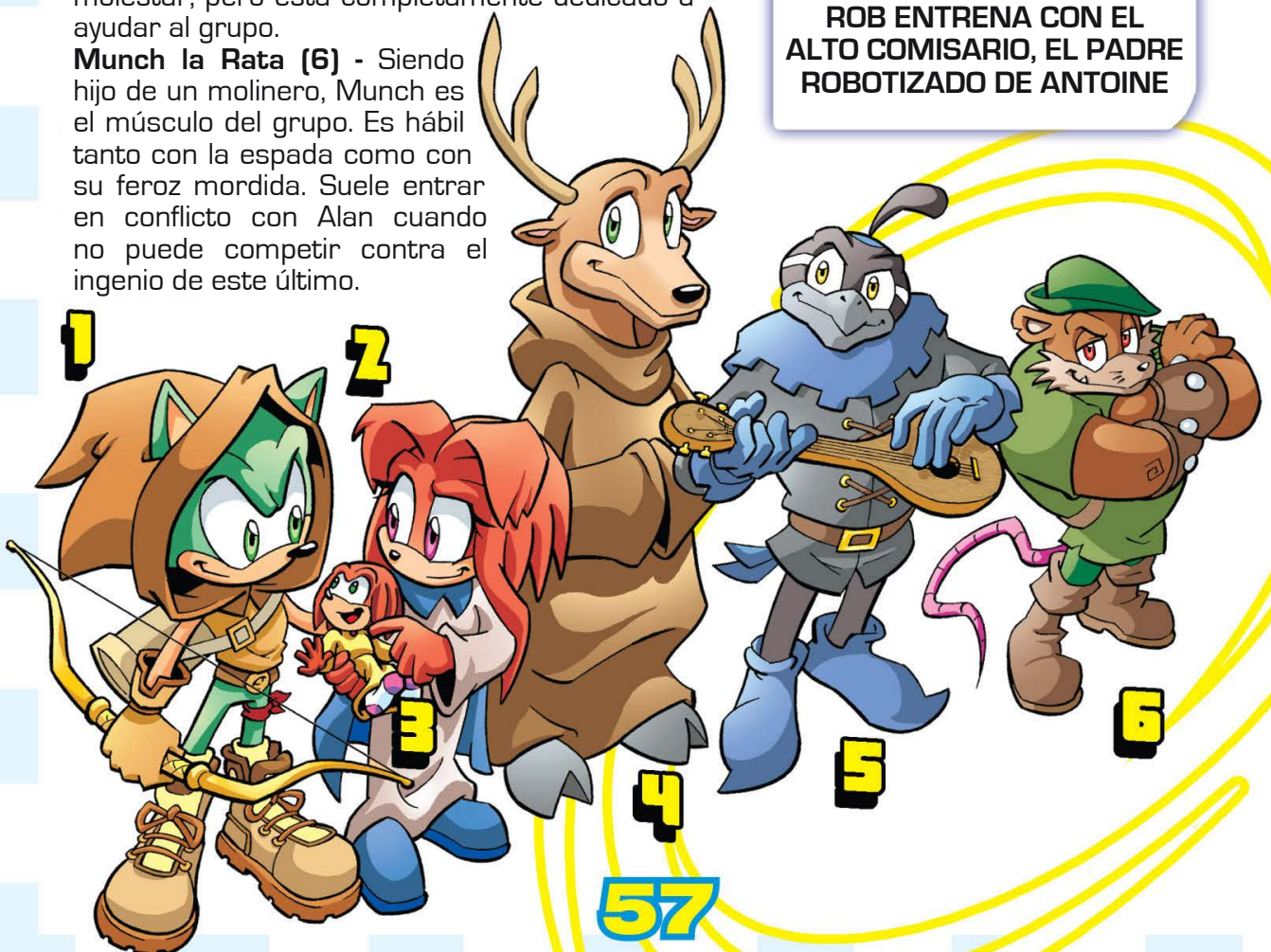
**Friar Buck (4)** - Un seguidor de los **Tomos** y de los Caminantes, es reservado e intenta seguir un camino de no-violencia. Su actitud suave oculta un alma alegre que disfruta de bromas pequeñas e inofensivas, así como de chistes malos. Solía ser un Robiano.

**Alan Quail (5)** - Un ministril sabelotodo que se unió al equipo luego de que Rob lo rescatara junto a su amada del Imperio Eggman. Es impetuoso y adora molestar, pero está completamente dedicado a ayudar al grupo.

**Munch la Rata (6)** - Siendo hijo de un molinero, Munch es el músculo del grupo. Es hábil tanto con la espada como con su feroz mordida. Suele entrar en conflicto con Alan cuando no puede competir contra el ingenio de este último.



ROB ENTRENA CON EL ALTO COMISARIO, EL PADRE ROBOTIZADO DE ANTOINE





# FREEDOM FIGHTERS DE DOWNUNDA

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Tails #2



BILL COMO GRAN  
MAESTRO DEL  
CAPÍTULO DE LA EGG  
LEGIÓN OSCURA DE  
DOWNUNDA

Los Freedom Fighters de Downunda se juntaron por primera vez durante la **Primera Guerra Robotnik**, mayormente por casualidad. **Walt** y **Guru** se unieron mientras perseguían sus destinos, mientras que los demás se unieron por preocupación acerca de su tierra natal. Luego de su primera misión exitosa para interrumpir los esfuerzos del **Dr. Ivo Robotnik** de entrar a la región, decidieron mantenerse juntos. A pesar de algunos problemas, el equipo permanece casi sin cambios.

### Miembros

**Walt Wallaby (1)** - El líder del equipo y miembro fundador.

Generalmente calmado y amigable, lleva una aparentemente interminable suministro de bombas en forma de boomerang ("bomb-erangs") en su bolsa. Tiene sentimientos no correspondidos por **Barby**.

**Barby Koala (2)** - Una ex-mercenaria y posiblemente la más capaz del grupo debido a su entrenamiento, habilidades lingüísticas, y garras retráctiles. Una vez vivió con un grupo de huérfanos, bajo el cuidado de su misterioso "Padre", y gracias a él, tuvieron una historia antagónica con Vector el Cocodrilo. Parece tener sentimientos por **Bill**.

**Wombat Stu (3)** - Podría ser el más pequeño del grupo, pero tiene la habilidad y el espíritu de lucha para compensarlo. Dejó el equipo por un breve periodo para servir en el **Servicio Secreto** al mando de **Geoffrey St. John**.

**Guru Emu (4)** - Un shaman, un místico, ¿o tal vez solo un atarantado? Guru es un pacifista relajado que parece tener conexiones con el reino espiritual, o "viaje astral".

**Duck "Bill" Platypus (5)** - Otro de los hijos de "Padre". Una vez, fue controlado por Crocbot y utilizado para provocar una revolución de ornitorrincos y aterrorizar el continente. Un año después, mientras el Dr. Robotnik asentaba su poder en la región, la gente de Bill lo buscó para liderar otra revolución. Aceptó y se unió al **Imperio Eggman** para sabotearlo desde dentro.

Permanece como Gran Maestro del Capítulo local de la **Egg Legión Oscura** y como espía para el equipo. Parece que algo ocurre entre él y Barby.





# FREEDOM FIGHTERS DE LAS PROFUNDIDADES

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Tails #1

Los Freedom Fighters de las Profundidades son agentes especiales del océano. Debido a que su dominio es tan vasto y bajo el agua, la mayoría de sus logros pasan inadvertidos. Tienen soporte de la **Agencia de Inteligencia Plankton** (o A.I.P.), con su alcance global. Han sido claves en la derrota de agentes del **Imperio Eggman** tales como Octobot, y villanos acuáticos como el mafioso **Eel Capone**.



### Miembros

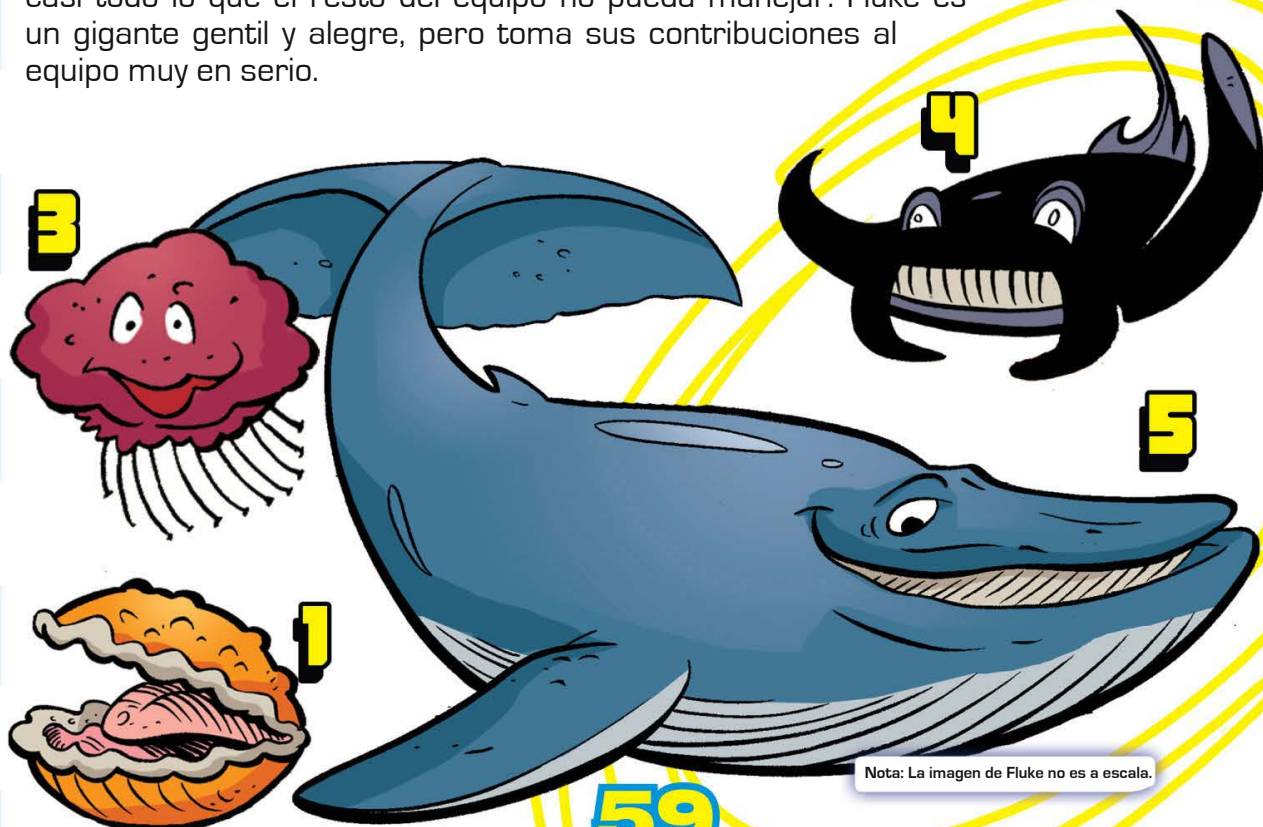
**Bivalve Clam (1)** - Una almeja charlatana con un duro caparazón y un poderosamente ofensivo chorro de agua.

**Bottlenose Dolphin (2)** - Un alinja entrenado (la versión oceánica de un ninja). Rápido, ágil e increíblemente hábil. Debido a que es un mamífero, también es el enlace del equipo con el mundo en la superficie.

**P.B. Jellyfish (3)** - Un sabelotodo con un potente pinchazo eléctrico.

**Ray la Manta (4)** - De habla suave y jovial, atraviesa el agua con velocidad y habilidad comparables con **Bottlenose**. Tiene una punta afilada al final de su cola, aunque raramente piensa en usarla.

**Fluke la Ballena Azul (5)** - Es la carta de triunfo del equipo. Midiendo alrededor de veinticinco metros de largo, tiene el tamaño y el poder para enfrentar casi todo lo que el resto del equipo no pueda manejar. Fluke es un gigante gentil y alegre, pero toma sus contribuciones al equipo muy en serio.



Nota: La imagen de Fluke no es a escala.

# FREEDOM FIGHTERS DE CIUDAD SAND BLAST

## PERFIL:

Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #62 - 63

Los Freedom Fighters de Ciudad Sand Blast son una llamativa banda de libertadores que se radica en **Ciudad Sand Blast**, dentro del **Gran Desierto**. Son notablemente crueles al pelear contra el **Imperio Eggman**, y utilizan métodos bastante cuestionables. Hasta la fecha, han intentado encarcelar y dañar a **Sonic**, **Tails** y **Bunnie**. Su duro tratamiento de los antiguos **Robianos** llevó a la creación de su Capítulo local de la **Egg Legión Oscura**. Ahora luchan contra esta facción del Imperio Eggman por el control de la **Refinería de Oil Ocean**. Aunque todos los ciudadanos de Ciudad Sand Blast son considerados miembros del equipo, hay un grupo principal de Sand-Blasters.

### Miembros

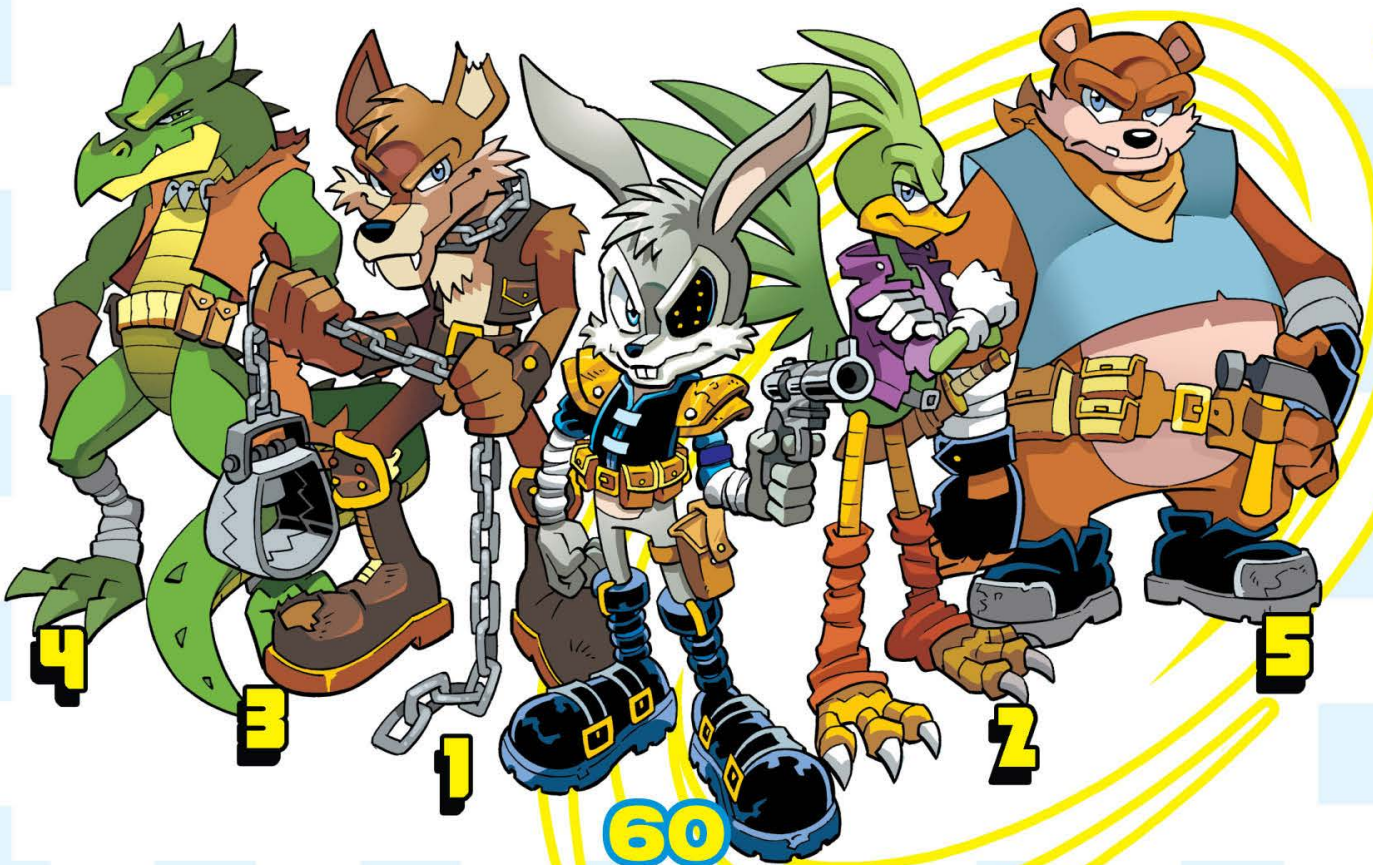
**Jack Rabbit (1)** - Líder cruel, de gran labia, al que solo le importa el bienestar de sus Freedom Fighters, cualquier otra persona es irrelevante.

**Jolt el Correcaminos (2)** - Habla, piensa y se mueve rápido. Tiene una actitud desagradable y arrogante, pero también es el saco de boxeo para la agresión y frustración del resto del equipo.

**Shift E. Wolf (3)** - Un cazador de mirada furtiva e intelectual dudoso que parece disfrutar demasiado el cazar al enemigo. Sin embargo, debido a su obsesión con las trampas, tiene dificultades en los enfrentamientos directos.

**Tex el Lagarto (4)** - Su gruesa y afilada piel lo convierte en el más duro de equipo, pero esa no es la única razón para ser duro de lidiar con él. Es un luchador cruel de pocas palabras, incluso Jack prefiere evitar estar en su contra.

**Avery el Oso (5)** - Un experto en municiones con un oscuro sentido del humor. Tiene algo de proeza técnica, la suficiente para fabricar armas y mantener en funcionamiento las bases necesarias de la ciudad.





# GEOFFREY ST. JOHN

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #20

### Habilidades:

**Entrenamiento de Combate** - Geoffrey ha recibido entrenamiento formal, colocándolo un paso más adelante que la mayoría de los Freedom Fighters

**Guantelete Ballesta** - Un dispositivo montado en su muñeca que lanza con precisión una variedad de proyectiles

Geoffrey nació antes de la **Gran Guerra**, su madre falleció poco después de su nacimiento. Quedó huérfano cuando su padre, **Ian St. John**, fue asesinado en acción mientras dejaba a salvo a la **Reina Alicia** y al **Príncipe Elias Acorn**. Joven, solo y asustado, fue susceptible a la manipulación de **Ixis Naugus**.



**GEOFFREY Y SONIC  
LUCHANDO POR EL  
AFECTO DE SALLY  
ACORN EN UN INICIO**

A través de un talismán mágico, aprendió la magia del viento gracias a Naugus y se educó a sí mismo gracias a los registros de su padre. Fue al oeste y formó a los **Rebeldes Encubiertos** utilizando notas robadas del **Gral. Armand D'Coolette**. Ya iniciada la **Primera Guerra Robotnik**, llevó a los Rebeldes Encubiertos al este para derrotar al **Dr. Robotnik** y preparar al reino para el regreso de su maestro.

Tuvo un turbulento pasado con los **Freedom Fighters**. Fue el rival de **Sonic**, tanto por el título de "héroe" como por el afecto de **Sally**. Luego de la caída inicial del Dr. Robotnik, el **Rey Maximillian Acorn** ordenó a Geoffrey crear un equipo de élite, el **Servicio Secreto**, para encontrar y rescatar a su esposa e hijo perdidos. Reunió a una rara selección de agentes, la más notable siendo tal vez **Hershey Cat**, quien terminaría convirtiéndose en su esposa.



**GEOFFREY  
CON TRAJE DE  
COMBATE**

Luego, enfrentó un sinfín de fracasos. Sus intentos por moldear al Príncipe Elias llevaron al joven al auto-exilio. El Servicio Secreto cayó gracias al **Dr. Eggman**. Geoffrey encontró fuerzas en Hershey, y por un tiempo, vivió por ella y olvidó su lealtad a Ixis Naugus. El dúo de agentes secretos terminó cuando Hershey parecía haber muerto en la línea del deber. Con su vida en ruinas, regresó a su misión original, y se aseguró de que Naugus fuera coronado rey. Pronto se volvió aparente que la "naturaleza excéntrica" de éste era pura maldad, e intentó apelar a su lado bueno. En su lugar, el ahora Rey lo poseyó. El destino de Geoffrey es desconocido.



# DULCY Y LA TRIBU DRAGÓN

## PERFIL:

### Primera Aparición:

**Dulcy la Dragón:** Sonic the Hedgehog #29

**La Tribu Dragón:** Sonic the Hedgehog #155

**Habilidades:** **Vuelo** - Todos los dragones pueden volar. Dulcy aún tiene problemas al aterrizar.

**Fuego** - Todos los dragones pueden lanzar fuego por la boca.

**Hielo** - Todos los dragones pueden lanzar rayos congelantes de sus narices.

**Manipulación de Aire** - Los dragones pueden inhalar grandes cantidades de aire y añadirlo a su masa, creando paredes de humo o vientos huracanados cuando exhalan.

**Cola Prensil** - Debido a sus cortos brazos, los dragones tienen colas muy ágiles.

**Espíritu Puro** - Sus corazones puros les ayudan a detectar mentiras.

Los dragones como raza están envueltos en misterio. Una leyenda dice que provienen del **Reino Dragón** en el lejano oriente y que su terrible poder dió forma a su tierra. En esta leyenda, se dieron cuenta de su insensatez y se fueron en paz, dejando atrás una profecía sobre que, un día, esos territorios serían unificados mediante el "Gran Rey del Loto Dorado". Otra historia dice que nacieron de los fuegos primordiales de **Mobius**, las mismas llamas a la que sus espíritus regresan y renacen el mismo día. Esta misteriosa laguna de magma reposa dentro del corazón de la ciudad volcánica de **Vesuvio**, la legendaria capital de todos los dragones.

Tradicionalmente, los dragones son una sociedad matriarcal, pero sus pérdidas durante la **Primera Guerra Robotnik** forzó todas las responsabilidades de liderazgo en el único anciano restante, un macho llamado Glint. Por lo general, viven escondidos en Vesuvio a pesar de sus increíbles poderes. Su único contacto con el mundo exterior es su embajadora, Dulcy. Ella perdió a su madre, **Sabina**, en la Primera Guerra Robotnik. A pesar de esto (y tal vez debido a su claustrofobia), exploró el mundo exterior, en contra de los deseos de Glint. Sus expediciones la llevaron a conocer y entrar a los **Freedom Fighters**. Sin embargo, por sus acciones, su arete de nariz tradicional fue reemplazado por un ring de poder, que inhibió muchos de sus talentos innatos. Luego de muchos años, probó ser vital en rescatar a Vesuvio de una invasión del **Imperio Eggman**, y se le fue devuelto su arete original.

Dulcy tiene una naturaleza muy dulce, como la de un niño. Aunque eso usualmente es encantador, le ha traído problemas cuando conoció al violento e inestable **Zan** en **Pyro Island**. Pensó que había encontrado amor y una pareja, pero no pudo admitir que estaba siendo abusada. Fue rescatada por sus amigos Freedom Fighters mientras que Zan murió en combate contra la entonces unidad premium de **G.U.N.**, el **Sigma-Alpha 2**. Ahora está libre de Zan y de las restricciones de su tribu. Aún visita **Nueva Mobotrópolis** con frecuencia pero ahora que el mundo se abrió de verdad para ella, está disfrutando cada minuto de él.





# FREEDOM FIGHTERS DEL ÁRTICO

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #26

Los Freedom Fighters del Ártico iniciaron como un grupo de activistas queriendo ayudar a la región del norte ártico durante la **Primera Guerra**

**Robotnik**. Luego de unirse a los **Freedom Fighters** durante una misión, algunos de los miembros querían ser más organizados y proactivos. Otros prefirieron mantenerse fuera de la pelea. El conflicto de ideologías dividió al equipo durante un tiempo. Sin embargo, las agresiones del **Imperio Eggman** durante la **Segunda Guerra Robotnik** los unió otra vez, para bien o para mal.

## Miembros

**Guntiver el Lobo Artico (1)** - Es el líder del equipo ya que impulsó la creación de este en un inicio. Rápido y ágil, dirige el equipo con un enfoque muy sensato.

**Augustus el Oso Polar (2)** - Él más fuerte del equipo, pero tosco en cuanto a los modales y el habla. Ve a Sealia como a una hermana.

**Sealia Seal (3)** - Una nadadora experta con un acento similar al de **Antoine D'Coollette**. Sealia estaba en contra de convertirse en una combatiente activa, pero el sufrimiento a su alrededor la hizo reconsiderar.

**Flip Penguin (4)** - Un charlatán algo bromista, es el más ágil del equipo debajo del agua y en el hielo. Sin embargo, en tierra, tiene que depender de sus acrobacias.

**Erma Ermine (5)** - Fue la más reacia a la hora de llevar la lucha hasta el Imperio Eggman. Parece tener algún nivel de entrenamiento formal para respaldar su actitud cortante. También posee una habilidad limitada de camuflaje, como **Espio el Camaleón**.



# FREEDOM FIGHTERS ORIGINALES

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #142

Luego de que el **Dr. Ivo Robotnik** conquistara **Vieja Mobotrópolis**, sólo quedó un pequeño grupo de **Guardias Reales**. Los esfuerzos iniciales por recuperar la capital, liderados por el **Gral. Armand D'Coolette**, fueron desastrosos. El personal militar restante se unió y se refugió en la **Aldea de Knothole**, convirtiéndose en los primeros Freedom Fighters. Sus esfuerzos servirían como inspiración para la siguiente generación, que sería liderada por la **Princesa Sally Acorn**. El equipo realizaba pequeños ataques para ralentizar la conquista de la región por parte del Dr. Robotnik. Sin embargo, al final fueron traicionados por uno de los suyos. Fueron robotizados, y luego lanzados a la Zona del Silencio, donde permanecieron perdidos por siempre.

### Miembros

**Cnel. Tig Stripe (1)** - Un imponente tigre que salió del retiro para organizar al equipo. Aunque fue entrenado en las viejas estrategias de la **Gran Guerra**, fue un astuto estratega que logró algunos éxitos antes de la derrota del equipo. Dejó atrás una viuda.

**Spot Long (2)** - Una jirafa especializada en reconocimiento. El más joven del equipo, estaba ansioso por responder al ataque del Dr. Robotnik y reclamar su ciudad.

**Sir Peckers (3)** - Una paloma que fue nombrada caballero por su valentía en entregar correspondencia crucial durante la Gran Guerra.

**Bull Bones (4)** - Un bulldog que sirvió como un Miembro del Parlamento. Nunca estuvo de acuerdo con las técnicas de guerrilla de Tig, pero se adhería a las estrategias del Coronel lealmente.

**Trey Scales (5)** - La cobra que traicionó al equipo. El motivo oficial de Trey fue poder, agregando que la traición era su naturaleza. Sin embargo, debido a que todavía llevaba la gorra del uniforme de la vieja milicia de las **Baronías Sureñas**, uno podría imaginar que este acto sería un muy esperado (y débil) último acto de agresión contra el **Reino de los Acorn**.



**SONIC CUENTA  
SUS RECUERDOS  
DEL EQUIPO A  
HOPE KINTOBOR**

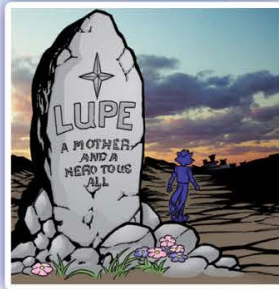




# LUPE Y LA JAURÍA

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #46



**EL ESPÍRITU DE  
LUPE SIENTO  
HONRADO  
LUEGO DE  
SU TRÁGICA  
ROBOTIZACIÓN**

Aunque su hogar ancestral está en el norte de **Soumerca**, las tribus modernas de la Jauría viven en ciudades avanzadas y eco-amigables en el oeste de Northamer. Su estilo de vida fue destruido en los primeros años de la **Primera Guerra Robotnik**, con los lobos robotizados o separados entre sí, y con sus ciudades destruidas. Al final de la Primera Guerra Robotnik se dirigieron a casa para unir a su gente nuevamente. Los problemas los retrasaron hasta ya iniciada la **Segunda Guerra Robotnik**, pero eventualmente regresaron a su antiguo hogar ancestral. Ahora, todas las tribus rotas se han unido bajo la Nación de la Jauría, con todos los jefes respondiendo a la recientemente designada **Gran Jefe Lupe**.

### Miembros:

**Lupe (1)** - Valiente y noble, decidió confrontar al Dr. Robotnik. Lideró a su manada al este y luego de regreso a casa antes de ser temporalmente robotizada. Por su coraje y valor, fue designada como Gran Jefe de la Nación de la Jauría.

**Lobo (2)** - El generoso y amoroso esposo de Lupe, y jefe de su manada. Desconfía mucho de los Felidae.

**Marcos y María** - El hijo menor travieso y la hija mayor mandona de Lupe con Lobo.

**Aerial y Athena** - Gemelas Overlander encontradas y adoptadas por la manada de Lupe. Aerial suele hablar por su hermana, quien es muda.

**Reynard** - El segundo al mando de Lupe y Lobo en la manada. Es cauteloso, directo, y estricto, a veces saliendo perjudicado por eso.

**Diablo (3)** - Un poco mayor que sus compañeros de manada, usualmente es callado e introspectivo, pero su optimismo suele llevarlo a discutir con Reynard. Es el primero en tener una lección o fábula para cualquier ocasión.

**Canus (4)** - El cocinero y músculos de la manada. Tiene un temperamento gentil y suele actuar como mediador.

**Leeta y Lyco (5)** - Algo más jóvenes que los demás, estas gemelas son bastante acrobáticas; a pesar de esto, Leeta tiene miedo a las alturas. Actualmente están en los Freedom Fighters Secretos.

**Drago** - Fue exiliado de la manada y de la Nación de la Jauría por traicionar a su gente y ayudar al Dr. Robotnik.





# NATE MORGAN Y EDDY EL YÉTI

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #64



NATE MORGAN  
ROBOTIZADO  
LUEGO DE SU  
CAPTURA

Nacido como Nathaniel Beauregard Morgan, fue un gran geoquímico en **Overland**. Viviendo y trabajando en **Megaópolis**, fue parte del "Proyecto Legado", que trabajó en contactar con los humanos de la **United Federation**. Fue pionero en la creación de la "energía pura", también conocidos como rings de poder. Buscaba utilizarlos para revolucionar la energía limpia, pero fue sabotado por el joven **Julian Kintobor**. Nate fue exiliado de Overland por los desastrosos resultados de su experimento. Deambuló hacia el sur y eventualmente fue rescatado por el **Reino de los Acorn**, que le ofreció asilo.

Allí, completó su tecnología de rings de poder y ayudó al **Rey Frederic Acorn** a prosperar enormemente. También se convirtió en el tío sustituto del **Príncipe Maximillian Acorn**. Enseñó a muchos jóvenes, inspirando a Sir Charles Hedgehog a perfeccionar el proceso de creación de los rings de poder. Sin embargo, su prominencia hizo que se ganara la enemistad del **Señor de la Guerra Kodos** y su entonces leal mago, **Ixis Naugus**. Ambos conspiraron contra él, llevando al Reino de los Acorn hasta casi una guerra con Overland, e inculparon a Nate de ser un espía. Eligiendo el auto-exilio, prefirió deambular por **Mobius**. Se cruzó con la cueva que se convertiría en el **Cuartel de los Freedom Fighters**, y dejó una forja de rings en lo que se convertiría en el **Lago de los Anillos**. Se aventuró en Station Square y en el Templo de Shazamazon, en la Gran Selva de Soumerca. Terminó en la **Tundra Sureña**, donde se hospedó en un castillo utilizado alguna vez por la **Orden de Ixis**. Allí, conoció y rescató a Eddy, un mutante al que salvó con implantes cibernéticos. Vivieron en paz hasta que fueron encontrados por Ixis Naugus, Sonic y **Tails**; y durante el conflicto, el castillo fue destruido y Eddy se sacrificó para salvar a su amigo. Regresó a **Vieja Mobotrópolis** donde fue recibido con alegría y desdén. Mientras que el Rey Maximillian Acorn recordó con alegría al "Tío Nate", muchos Mobianos desconfiaron del Overlander. De todas formas, volvió a enseñar e investigar hasta el inicio de la **Segunda Guerra Robotnik**. Trabajó detrás de escena y jugó un rol fundamental en rescatar a su gente del **Dr. Eggman**, pero fue robotizado en el proceso. Fue uno de los varios Overlanders robotizados que cayeron presa del ataque nuclear que redujo **Robotrópolis** a escombros.





# MOBIE Y LA ARMADA GORILA

## PERFIL:

Primeras Apariciones:

**Mobie:** Sonic the Hedgehog #32

**Armada Gorila:**

Sonic the Hedgehog #45

Mobie es un **Mobus Ursaide Sapiens** (u oso de cueva) de los antiguos días de **Mobius**, después del reino de los **mobosaurios**. Era un artista y uno de los muchos Mobianos que se levantó para desafiar el gobierno inicial de Mammoth Mogul. De alguna forma, Mobie quedó atrapado en hielo.

Fue encontrado miles de años más tarde por los **Freedom Fighters** y fue descongelado. No se tomó bien el mundo moderno a primera vista y solo reconoció a los Freedom Fighters como amigos cuando **Sonic** hizo el esfuerzo de comunicarse a través de dibujos.

Luego, fue trasladado a la **Gran Jungla** donde eventualmente vivió con un clan de gorilas. Los gorilas originalmente fueron un grupo pacífico, incluso condenando al exilio a uno de los suyos por ser militarista (**Simon**, quien luego se convirtió en el **Sgto. Simian**). Sin embargo, la presión de la **Primera Guerra Robotnik** eventualmente los empujó a luchar. Mobie, con su increíble fuerza, era su arma secreta.

La **Armada Gorila** entró en un breve conflicto con Sonic, pero eventualmente los héroes se unieron para repeler la última agresión del **Dr. Ivo Robotnik**. La Armada permanece vigilante mientras protegen la Gran Jungla, y Mobie permanece feliz junto a ellos.





# NERBS

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #10

Los Nerbs son una especie de Mobianos diminutos subterráneos. Tienen narices largas, dientes salidos y poca visión. Su red de túneles se extiende por la totalidad del continente de Northamer y se rumorea que podría llegar a todo el mundo. A pesar de los primeros esfuerzos de los Freedom Fighters de Knothole, los Nerbs y su reino cayeron ante el Imperio Eggman. La gente fue utilizada para minar recursos naturales para el avaricioso imperio, pero nunca robotizados, ya que eran trabajadores diligentes por naturaleza. Luego del fin de la Primera Guerra Robotnik, se esperó que la paz regresara a su simple, o antisocial, gente.

En cambio, la mayoría de los Nerbs prefirieron la rigidez del reino del Dr. Ivo "Eggman" Robotnik y fueron de los primeros en unirse a la Egg Legión Oscura. Esclavizaron a la raza nativa de monstruos gigantes, los Krakens, para trabajo pesado y continuaron minando recursos de Mobius sin descanso para su dictador.

Ahora, solo una pequeña banda de inconformes está en contra de la ola oscura. La historia habla de un guerrero remarcable, una princesa valiente, un guardia leal, un desertor de la región, y una mecánica prodigiosa escondidos en las cuevas subterráneas. Luchan contra viento y marea para encontrar al Rey Nerb y restablecer el reino de su juventud.

E.L.O. NERBS

KRAKEN





# DR. ROBOTNIK

## PERFIL:

**Primer Aparición:**

**Como Julian Kintobor:**

Sonic the Hedgehog #43

**Como el Dr. Robotnik:**

Sonic the Hedgehog #0

**Como el "Dr. Eggman":**

Sonic the Hedgehog #75

**Habilidades:**

**Genio** - A pesar de su actitud excéntrica, el Dr. Robotnik posee un intelecto sin igual, capaz de imaginar, construir y operar casi cualquier cosa.

## IVO KINTOBOR "EGGMAN"

El Dr. Eggman nació siendo **Julian Kintobor** en el 3189, como hijo de **Ivo y Bertha Kintobor**. Viviendo en **Megaópolis**, estudió bajo la tutela de **Nate Morgan** antes de sabotearlo y tomar el control de su laboratorio. Luego desarrolló armas para la **Gran Guerra**, utilizando a civiles como sujetos de prueba. El **Ministro de Justicia**, su hermano, le sentenció a prisión, pero Julian escapó hacia la naturaleza, donde fue encontrado por **Jules y Charles Hedgehog**.

Se le dio asilo por parte del **Rey Maximillian Acorn**. Fue instruido por el **Señor de la Guerra Kodos**, quien encontró a un espíritu afín y cruel a pesar de su odio por los **Overlanders**. Kodos reveló su plan de conquistar el reino y Julian tomó la oportunidad para traicionarlo. Con las tácticas del antiguo señor de la guerra y su propia genialidad, cambió el curso de esta y organizó el duelo final entre el **Rey Acorn** y el **Overlord Charlemagne**. Entonces, utilizando el tiempo de paz para prepararse, lanzó un golpe de estado contra su nación anfitriona. Su conquista utilizó tres cosas: los robots que construyó para **Mobotrópolis**, los planes de Kodos, y el Robotizador. Julian había descubierto la investigación de Sir Charles Hedgehog y saboté el proyecto, convirtiendo el posible milagro médico en una herramienta para la esclavitud. Conquistó la ciudad en horas, y luego se cambió el nombre a "Dr. Ivo Robotnik" en honor a su padre y abuelo materno. Luego decidió conquistar **Mobius**. Aunque encontró resistencia, nada retuvo más su atención que los **Freedom Fighters de Knothole**, especialmente **Sonic el Erizo**. Aquí, el tiempo abre dos caminos: en el **Universo Primario**, la guerra del Dr. Robotnik terminó con la activación de su **Aniquilador Definitivo**. Gracias a la traición de **Snively**, el Dr. Robotnik fue borrado de la existencia. Sin embargo, en otra línea de tiempo, su batalla final con Sonic lo llevó a ser robotizado y destruido. Cargó su mente a un satélite incompleto, en donde eventualmente conoció a su contraparte Primaria y fue inspirado para contraatacar. Este Robotnik alterno logró reconstruir su cuerpo y destruir toda la vida en su Mobius.

Luego viajó a través del espacio y el tiempo para conquistar La **Mobius Primaria**. Aunque su cuerpo robótico fue destruido múltiples veces, cargó su consciencia en un cuerpo nuevo, el cuerpo ahora llamado comúnmente como "Dr. Eggman". Odió ese nombre, pero en un esfuerzo por reclamar poder sobre sí mismo, lo aceptó y nombró **Imperio Eggman** a su territorio. El cuerpo robot del Dr. Eggman luego se transformó en carne y hueso por las **Bem** como parte de un experimento, pero sus deseos macabros no cambiaron. A pesar de derrotas repetidas, retrasos, e incluso la misma muerte, el Dr. Robotnik continúa reinando con un puño de hierro y una aún más oscura y fuerte voluntad.



EL DR. ROBOTNIK  
CONFRONTANDO A QUIEN  
SE CONVERTIRÍA EN  
ROBOTNIK "2", CONOCIDO  
COMO "DR. EGGMAN"



# SNIVELY

## ROBOTNIK

### PERFIL:

**Primer Aparición:**

Sonic the Hedgehog #8

**Habilidades:**

**Genio** - Aunque inferior al Dr. Robotnik, sigue siendo un brillante inventor.

Snively Robotnik nació como **Colin Kintobor Jr.** en el 3206 como hijo de **Colin Sr.** y **Miriam Kintobor**, con esta última muriendo en el nacimiento. Colin Sr. intentó evitar que esto lo amargara ante su hijo, pero Snively creció para ser todo lo que él no era: pequeño, débil, y grotesco. Colin Sr. fue el primero en llamarlo "Snively" por su carácter llorón, y el futuro tirano lo odió. La única persona que podía llamarlo así y hacerlo sonar amable era su amado tío, **Julian Kintobor**.

Durante la **Gran Guerra**, Snively siguió a Julian hacia el **Reino de los Acorn** e hizo el trabajo de campo necesario para instalar el gobierno de su tío felizmente. Pero Julian, quien lo había estado utilizando desde el principio, abandonó su fachada y lo maltrató. El amor de Snively se convirtió en odio, y planeó tomar el imperio para sí mismo. Hubo una gran cantidad de planes fallidos hasta que asignó la bio-firma del Dr. Robotnik al **Aniquilador Definitivo**, asegurando la caída de su tío. Pero entonces, fue arrestado por **Geoffrey St. John** y enviado al **Gulag del Diablo**.

Snively comandó a los **Destructix** iniciales por un tiempo, antes de ser "reunido" con el **Dr. Eggman**. Temiendo por su vida, ayudó a los **Freedom Fighters** y se escondió, pero no pudo sobrevivir por su cuenta. Cuando los **Overlanders** regresaron y se asentaron en **Robotrópolis**, intentó esconderse entre ellos. En su lugar, fue encontrado por el Dr. Eggman y Colin Sr. La reunión padre-hijo parecía dulce, pero ambos hombres sabían del resentimiento entre sí.

Snively regresó a servir a su tío, incluso dejándose robotizar para ser protegido de la ciudad tóxica. Luego fue devuelto a la normalidad por las **Bem**. Después, el Dr. Eggman creó a su "hijo", **A.D.A.M.**

Snively vió el peligro y huyó de nuevo, uniéndose eventualmente a los Freedom Fighters y a su grupo de intelectuales, el **Grupo de Expertos**. Sin embargo, la alianza duró poco, ya que la promesa de poder de su tío fue difícil de ignorar.

Snively luego facilitó la breve conquista del imperio por parte del **Señorío de Hierro**, habiéndose enamorado de la **Reina de Hierro**. Luego de la derrota del Señorío, intentó unir a su medio hermana, **Hope**, y a la Reina de Hierro para derrocar al **Imperio Eggman** una última vez, pero fue derrotado. Ahora está encerrado en un **Prison Egg** en las entrañas del **Death Egg II** mientras que un Infiltrador toma su lugar al lado de la Reina de Hierro.



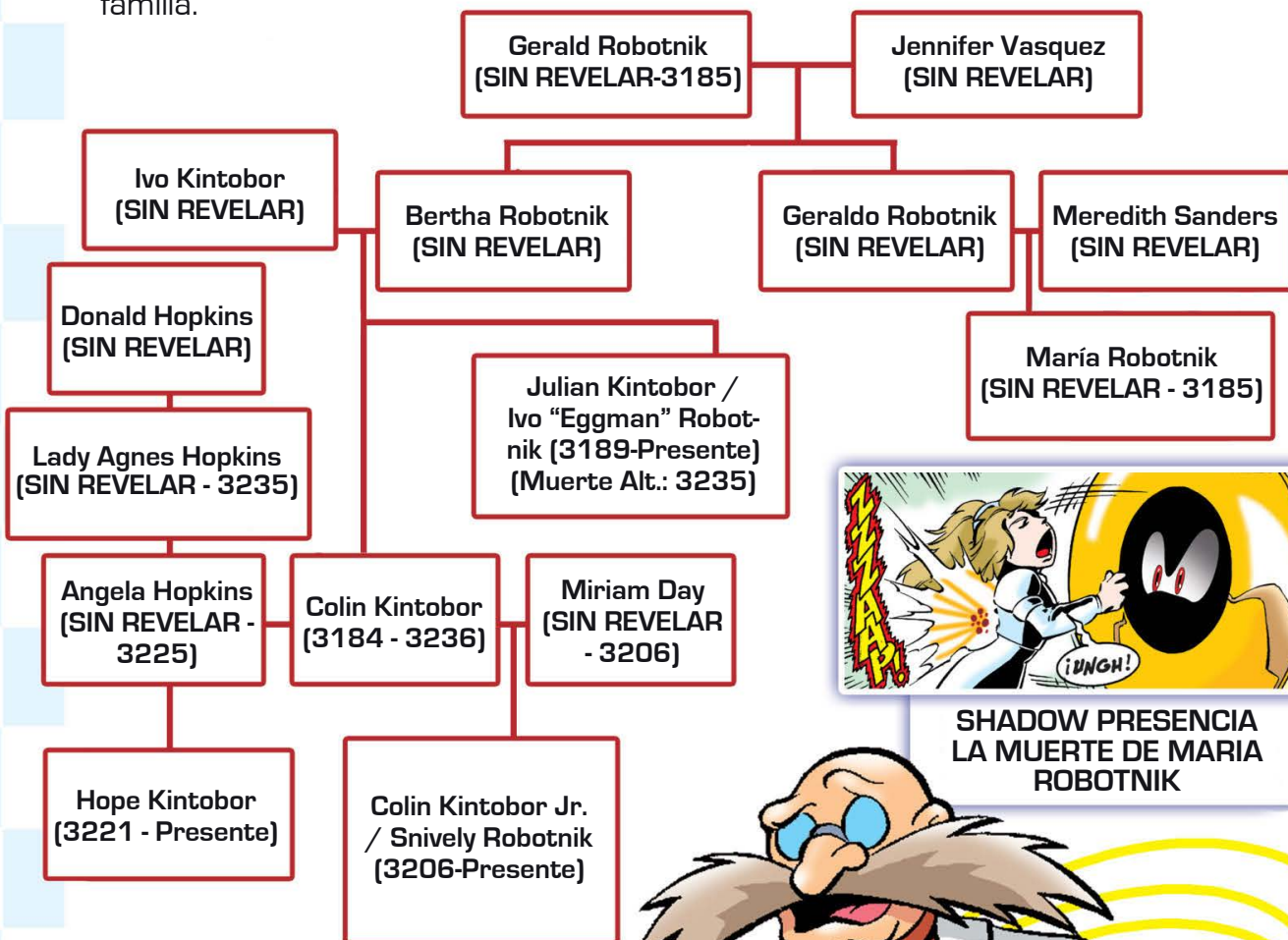
SNIVELY CON SU  
TÍO JULIAN



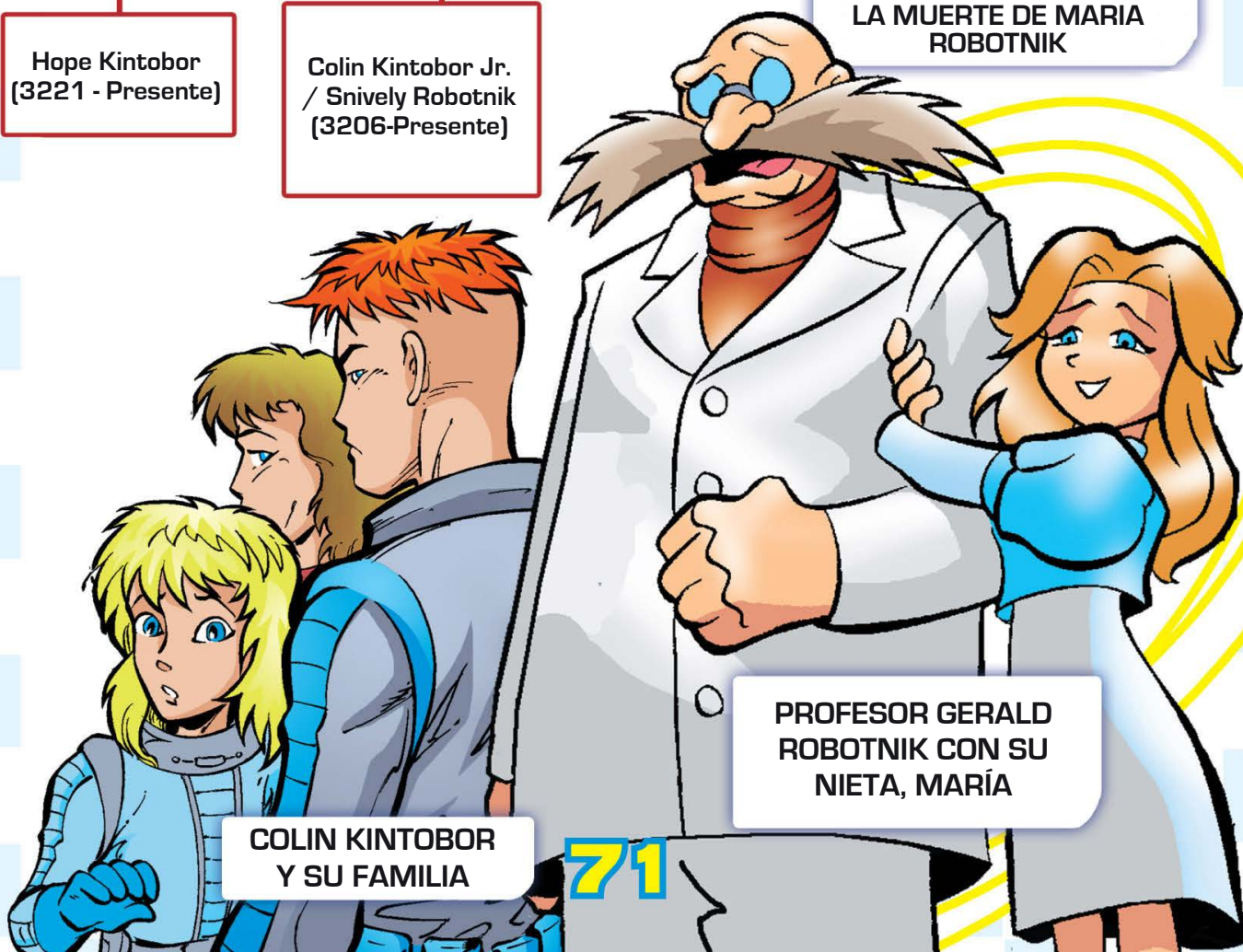


# LINEAJE KINTOBOR

El árbol familiar del **Dr. Robotnik** se extiende hasta 400 años atrás con **Brutus Kintobor** siendo el miembro documentado más antiguo, aunque se confirmó la existencia de un "Ivan Kintobor" decenas de miles de años atrás. Son parte de la **Casa Ivo**, nombrada en honor al fundador de la línea sanguínea. Sin embargo, el Dr. Robotnik toma su nombre de una adición mucho más reciente a su linaje. Esta es la extensión conocida de su familia.



**SHADOW PRESENCIA  
LA MUERTE DE MARIA  
ROBOTNIK**



**PROFESOR GERALD  
ROBOTNIK CON SU  
NIETA, MARÍA**

**COLIN KINTOBOR  
Y SU FAMILIA**

# EL IMPERIO EGGMAN

El Imperio Eggman se refiere a todas las ciudades, naciones y territorios que fueron reclamados por el **Dr. Eggman**. La gente del imperio vive con miedo constante a la impredecible ira del Doctor. Trabajan horas incansables para reunir los recursos que demanda para sus hordas de robots. La gente tiene libertad nula y poco respiro.

La capital original era **Robotrópolis**, una vez conocida como Mobotrópolis, la capital del **Reino de los Acorn**. Cualquiera que se resistiera a su conquista era robotizado y convertido en un trabajador forzado o soldados enviados a capturar a sus antiguos seres queridos. Los pocos que se rindieron, esperando por piedad, también fueron robotizados.



Las redes del Dr. Eggman se extienden sobre **Mobius** con múltiples satélites y líneas terrestres. Con estas, mantiene vigilados a sus múltiples **Grandes Maestros**, lacayos que vendieron sus regiones a cambio de algo de poder. También lo utiliza para transmitir “entretenimiento” en sus **G.V.R.s**, televisores que muestran propaganda de forma perpetua.

El imperio se estancó al final de la **Primera Guerra Robotnik** cuando el **Dr. Robotnik** fue destruido por su **Aniquilador Definitivo**. Su segundo al mando, Snively, fue arrestado antes de que pudiera tomar el poder y los sub-jefes estuvieron felices de mantener sus tierras.

Con el regreso del Dr. Robotnik, llegó un nuevo cuerpo y un nuevo apodo a modo de burla, “Eggman”. El “Dr. Eggman” adoptó dicho nombre y renombró a su imperio tras él, creando oficialmente el Imperio Eggman. Luego de la destrucción de Robotrópolis, el Doctor se mudó varias veces, hasta asentarse en la ciudad abandonada de **Nueva Megaópolis**.

La ciudad fue arruinada por el cuarto **Enerjak**, arrasando la mayor parte de ella y a la totalidad de la **Horda Badnik**. El Dr. Eggman quedó relegado a comandar su imperio desde un búnker conocido como el **EggDome**. El imperio obtuvo un nuevo ejército gracias a la **Comisaria Lien-Da** de la **Legión Oscura**.

**NUEVA MEGAÓPOLIS CÓMO APARECIÓ ANTES DE UN ATAQUE DEVASTADOR DE ENERJAK**



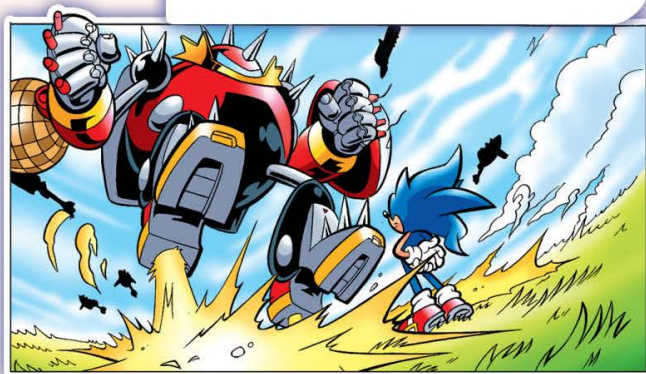


Enerjak arrebató sus implantes cibernéticos a la Legión Oscura y buscaba restaurarlos. Ya habiendo comenzado a mejorar sus fuerzas con los implantes (luego llamado "Legionización"), el Dr. Eggman se apoderó de esos equidnas cyborg y nombró a estos ejércitos la Egg Legion Oscura.

La **Reina de Hierro** y su **Señorío de Hierro** tomaron control temporal del imperio cuando el Dr. Eggman sufrió un colapso mental. Fue derrotada por **Sonic** y el Dr. Eggman recobró sus sentidos.

Actualmente, el Dr. Eggman controla su red de **Grandes Maestros** desde el **Death Egg II**, su fortaleza voladora. Aunque grupos de resistencia luchan valientemente, el Imperio Eggman aún controla la mayor parte de Mobius.

#### TRAJE DE BATALLA EGG BEATER DEL DR. EGGMAN



## JERARQUÍA DEL IMPERIO

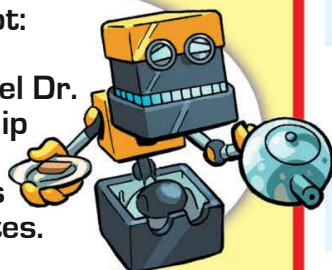
Dr. Ivo  
"Eggman"  
Robotnik:  
Emperador



Orbot:  
asistente  
personal  
del Dr.  
Eggman.  
Insolente.



Cubot:  
asistente  
personal del Dr.  
Eggman. Chip  
de voz con  
problemas  
constantes.



Grandes  
Maestros:  
líderes de  
los capítulos  
regionales de  
la Egg Legión  
Oscura.



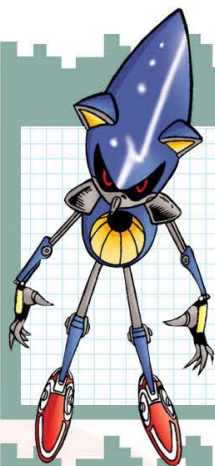
Egg Legión Oscura:  
armada del Imperio  
Eggman.





# SERIE METAL SONIC

La Serie Metal Sonic se refiere a la línea de badniks diseñados en base a Sonic el Erizo, más específicamente los robots azules aerodinámicos denominados "Metal Sonic".

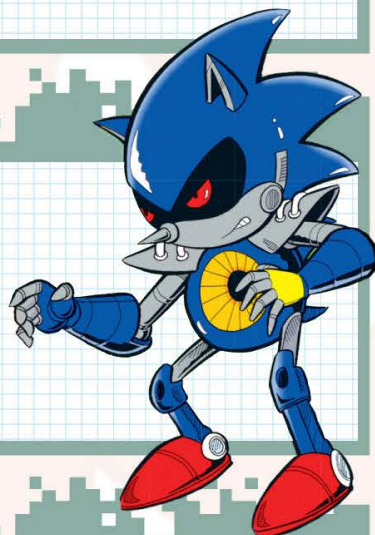


## DESIGNACIÓN: METAL SONIC V 2.0

Este Metal Sonic corrió contra Sonic en **Collision Chaos Zone** por la seguridad de **Tails** y **Amy Rose**. Esta unidad termina derritiéndose debido al calor de su propio motor al intentar igualar a Sonic.

## DESIGNACIÓN: METAL SONIC V 2.0

Recuperado y actualizado, Metal Sonic enfrentó a los **Chaotix** durante su primera misión juntos. Era alimentado por una Gema de Poder en su núcleo y fue aparentemente destruido.



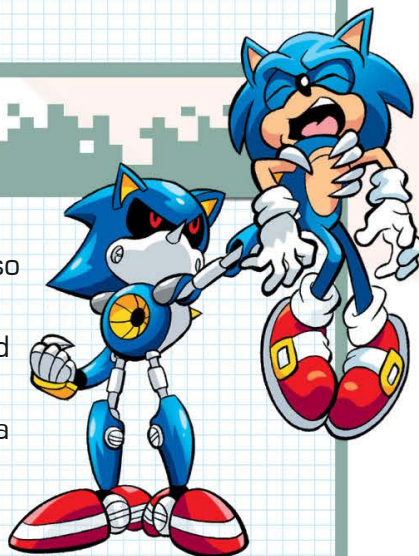
## DESIGNACIÓN: METAL SONIC V 2.5

La misma unidad que sobrevivió a su batalla en **Angel Island** y pasó por una gran auto-reparación, con su I.A. avanzando en el proceso. Era más rápido que Sonic y poseía habilidades metamórficas. Finalmente, vió el valor de la vida y se sacrificó para salvar a Sonic y Tails.

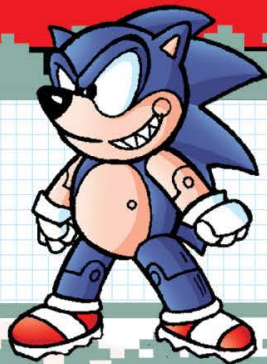
## DESIGNACIÓN: METAL SONIC V 3.0

Construido desde cero, este es el modelo estándar en uso actualmente.

- v3.0 - Luchó contra Sonic y Shadow.
- v3.1 - Capturó a Sonic antes de la destrucción de la ciudad de Knothole.
- v3.2 - Emparejado con Metal Scourge.
- v3.3 - Viajó a Moebius y al mundo de Blaze mientras luchaba con Shadow.
- v3.4 - Defendió el Death Egg II.
- v3.5 - Explotó, hiriendo gravemente a Antoine.
- v3.6 - Luchó contra el Team Freedom y perdió ante Shard.





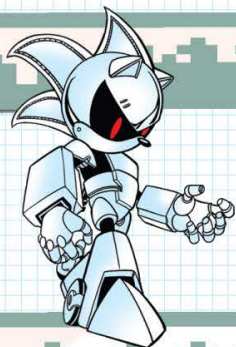
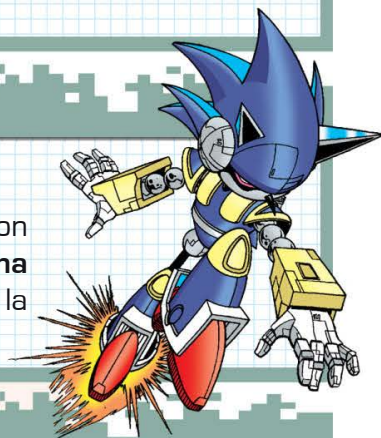


### DESIGNACIÓN: PSEUDO-SONIC

El precursor de la Serie Metal Sonic. Era débil a la estática y fue aplastado junto con otros **badniks** por **Fluke**, la **Ballena Azul**.

### DESIGNACIÓN: MECHA SONIC

Sonic cuando fue robotizado brevemente y su cuerpo mejorado con cañones láser. Mecha Sonic luchó contra **Bunnie Rabbot** y **Mecha Knuckles** antes de ser regresado a la normalidad mediante la magia de un Ring de Poder.

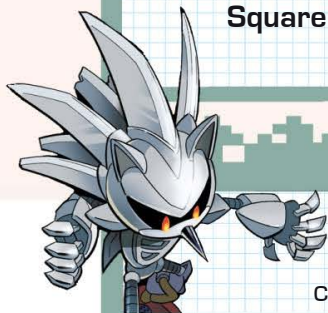
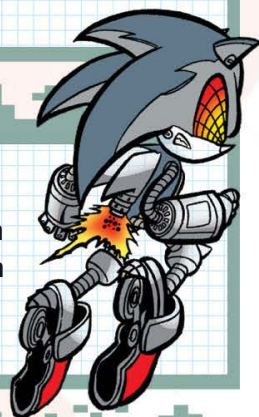


### DESIGNACIÓN: SILVER SONIC V 1.0

Modelado en base a los planos de Mecha Sonic, este gigantesco robot era alimentado directamente por el núcleo del **Death Egg**. Era virtualmente indestructible.

### DESIGNACIÓN: SILVER SONIC V 2.0

Una versión más sofisticada con I.A. maligna, perdió mucha armadura a cambio de velocidad. Fue reprogramado para defender **Station Square** brevemente, pero fue destruido por **Shadow el Erizo**.

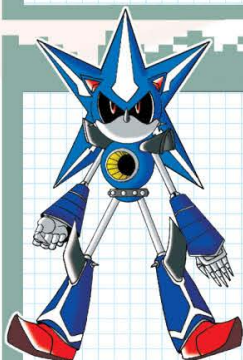
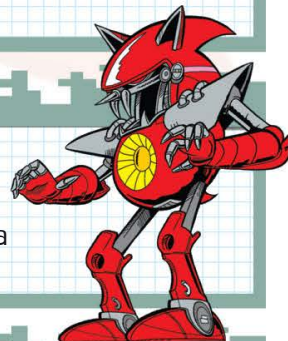


### DESIGNACIÓN: SILVER SONIC V 3.0

El balance perfecto de velocidad, poder, y armadura, este modelo complementa al Metal Sonic más pequeño y sofisticado.

### TITAN METAL SONIC

Metal Sonic v2.0 sacó el poder total de la Gema de poder en su núcleo y se transformó en este robot de dos pisos de altura. El Dr. Eggman ha comenzado a reconstruirlo como su robot de ataque definitivo.



### DESIGNACIÓN: METAL SONIC TROOPERS

Una serie limitada de robots creados por **Sir Charles Hedgehog** y **Rotor Walrus** para suplir a Sonic durante su tiempo en el espacio. El proyecto fue cancelado cuando Sonic regresó, pero aun así, **Anonymous** logró activarlos y enviarlos a causar destrozos. Fueron destruidos en un esfuerzo conjunto de Sonic, Shadow, y los Chaotix.



# LA SERIE METAL

Además de la línea **Metal Sonic**, el **Dr. Robotnik** ha comenzado a modelar otros robots asesinos en base a **Freedom Fighters** formidables. Estos no deberían ser confundidos con los **Auto Automatas** o su versión algo más avanzada, los **Infiltradores**. Aquí listamos algunos de los **Robianos** más destacados convertidos en armas, algunos por obra del Dr. Robotnik, otros no.



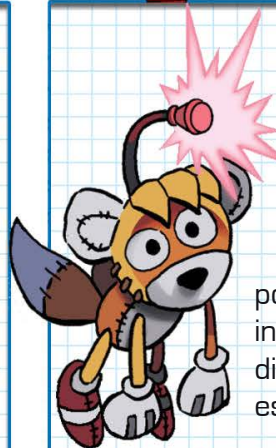
## DESIGNACIÓN: MECHA KNUCKLES

**Knuckles** fue robotizado temporalmente en un esfuerzo por combatir a **Mecha Sonic**. Este modelo posee garras magnéticas en los nudillos. **Mecha Knuckles** fue des-robotizado.



## DESIGNACIÓN: METAL KNUCKLES

La cúspide de los robots inspirados en Knuckles. Rápido, elegante, y mortífero, lleva dos "Cuchillas de nudillos" gigantes.



## DESIGNACIÓN: TAILS DOLL

No siendo un verdadero "Metal", es más un insulto a **Tails** que una amenaza. Sin embargo, posee un motor antigraavedad increíblemente poderoso y un disruptor de **nanites**. También es bastante espeluznante.



## DESIGNACIÓN: METAL TAILS

Este modelo solo aumenta más el insulto de **Tails Doll**. Rápido e increíblemente maniobrable, este robot funciona con un modelo limitado de I.A. y usualmente sigue órdenes dadas por un **Metal Sonic** cercano.



## DESIGNACIÓN: MECHA SALLY

**Sally** invirtió el Robotizador Mundial en el **Death Egg II**, salvando a **Mobius**, pero robotizándose a sí misma. El Dr. Eggman la modificó y la transformó en un arma, convirtiéndola en un robot mortífero.



## DESIGNACIÓN: METAL AMY

Ya que era perseguido por el **Team Fighters**, el Dr. Eggman creó su propio "**Team Metal**" incluyendo una copia de **Amy Rose**. Sus manos se convierten en martillos con una gran fuerza de aplaste.



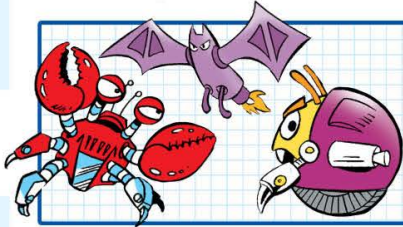
## DESIGNACIÓN: METAL SCOURGE

Un **Metal Sonic** modificado con ventillas gemelas para imitar la cicatriz en forma de "II" de **Scourge**. **Metal Scourge** tiene las mismas propiedades que **Metal Sonic v3.0**.



# LA HORDA BADNIK

La Horda Badnik ha sido la columna vertebral del ejército del **Imperio Eggman** hasta tiempos muy recientes. Las unidades utilizadas han cambiado con el tiempo, pero su propósito sigue siendo el mismo: abrumar al enemigo con superioridad numérica y un suministro de soldados fácilmente reemplazables.

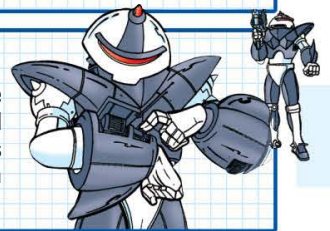


## DESIGNACIÓN: BADNIKS CLÁSICOS

Había más de una docena de modelos diferentes de los "badniks clásicos" - robots pequeños con I.A. limitada, armamento, y a menudo modelados según los mobinis. Fueron enviados principalmente para antagonizar a los jóvenes **Freedom Fighters**. Los restantes ahora trabajan como personal de servicio en **Casino Night**.

## DESIGNACIÓN: SWAT BOTS

Utilizados brevemente como fuerza policial en **Vieja Mobotrópolis**, fueron rápidamente convertidos en las tropas terrestres y trabajadores principales durante el gobierno inicial del **Dr. Robotnik**. También tenían I.A. limitada pero contaban con cañones láser en las muñecas, armadura y mejoras modulares como mochilas propulsoras. Algunos todavía funcionan como guardias de seguridad en **Casino Night**.

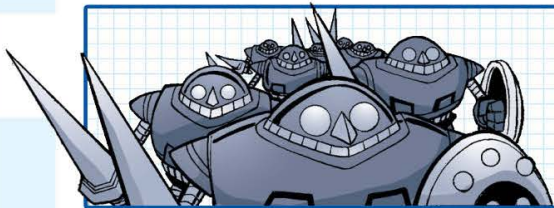
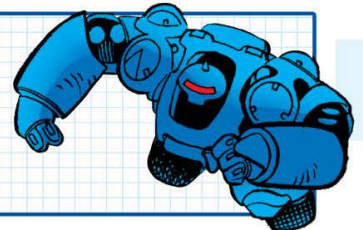


## DESIGNACIÓN: COM BOTS

Un gran salto en letalidad, estos contaban con I.A. altamente avanzada, una amplia variedad de armas, capacidad de camuflaje, armadura mucho más resistente y generalmente eran más robustos. Se fabricó un número muy limitado, y la mayoría fueron destruidos mediante engaños.

## DESIGNACIÓN: SHADOW BOTS

SWAT Bots mejorados que entraron en uso con el regreso del **Dr. Eggman**. Se dedicó menos parte de su I.A. en "personalidades" y más en algoritmos de batalla. También venían en una versión "de lujo" de dos pisos de altura. Fueron destruidos junto con Robotrópolis.

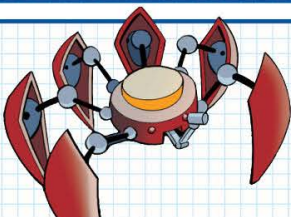
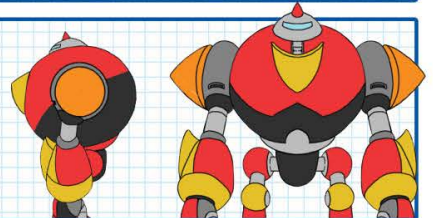


## DESIGNACIÓN: EGG PAWNS

El reemplazo de los SWAT Bots. Eran fuerzas terrestres con componentes modulares e I.A. similar a la de los mencionados anteriormente. Los **Egg Flappers** eran la variante aérea, y los **Egg Hammers** eran la versión gigante dedicada al combate cuerpo a cuerpo. Todos fueron eliminados por **Enerjak**.

## DESIGNACIÓN: EGG SWATs

Los últimos modelos combinan los estilos del Egg Pawn y el SWAT Bot. Como sus predecesores, tienen numerosas opciones modulares e I.A. de personalidad limitada.



## DESIGNACIÓN: EGG MITES

Hay dos modelos. Los drones trabajadores mantienen el interior del **Death Egg II** mientras que una versión de asalto puede ser usada para abrumar objetivos. Sus extremidades se cierran en forma de huevo para fácil almacenamiento o despliegue.



# EL ESCUADRÓN S6

## SUPER SQUAD SUPREMO DE SEGUIMIENTO Y SUPRESIÓN DE SONIC

“S6” es la abreviatura de Super Squad Supremo de Seguimiento y Supresión de Sonic. El escuadrón consistía de tres **badniks** “de élite” - **Coconuts** (1), **Scratch** (2) y **Grounder** (3). Al trío se le asignó la tarea de perseguir y derrotar al joven **Sonic el Erizo**. Su I.A. y armamento limitados los llevó a muchas derrotas vergonzosas.

Inicialmente, Scratch fue el líder autoproclamado. Ruidoso y arrogante, mandoneaba a su “hermano” Grounder y realizó los primeros planes desastrosos. Más allá de tener un potente picotazo, estaba indefenso contra Sonic.

Grounder era posiblemente el más tonto de los dos, pero mejor armado. Además de sus taladros por defecto, sus brazos contenían una variedad de armas y artilugios no muy diferentes a los del fuertemente blindado **E-123 Omega**, que vendría mucho después.

Coconuts, notablemente más inteligente y amenazante, fue el último en “integrarse” al escuadrón y trabajaba solo a menudo. Pero, aunque tenía cierta habilidad táctica, cayó preso de un ego y una naturaleza maniaca que supera incluso a la de Scratch.

Aún después de que los otros dos hubieran abandonado la persecución, intentó reunir a algunos badniks restantes y liderar el regreso de **Pseudo-Sonic** solo para ser compactado casi por completo.

Ahora el Escuadrón S6 ha encontrado un trabajo nuevo en **Casino Night** bajo el mando de **Mammoth Mogul**. Scratch es el conserje del casino mientras que Grounder usa sus múltiples artilugios para servir como cocinero, en la parte trasera del **Gastrobar al Fondo del Barril**. Coconuts sirve directamente a Mogul. Mientras que otros badniks encuentran la posición envidiable, el badnik está mortificado; a pesar de todas sus ilusiones de grandeza, ahora es solo un “mono mayordomo”.



EL ESCUADRÓN S6 CUMPLIENDO SUS VOCACIONES ACTUALES EN CASINO NIGHT





# CROCBOT, OCTOBOT Y CROCTOBOT



**CROCBOT**

Crocbot era un **badnik** avanzado, construido y desplegado para conquistar **Downunda**. Su I.A. era lo suficientemente avanzada como para que planease establecer Downunda como la sede de su propio imperio personal de forma activa. Sin embargo, encontró derrotas repetidas a manos de los **Freedom Fighters de Downunda**. Después de perder la mitad de su cuerpo en una explosión,

fue fusionado con un tanque, y destruido nuevamente.



**OCTOBOT ATACA A TAILS**

Su torso aguantó lo suficiente como para lavar el cerebro de **Duck "Bill" Platypus** de forma temporal e incitar una revolución de los ornitorrincos. Sus restos fueron confiscados por **Sonic** y **Tails**, y luego por **Kodos** y **Uma Arachnis**, pero se desconoce cómo llegaron a su destino final.

Octobot era otro badnik avanzado que fue construido para supervisar la conquista de los océanos. Su robotizador submarino fue destruido por Tails, y él fue destrozado por los **Freedom Fighters de las Profundidades**. Se

presume que regresó cojeando con su maestro.

El resultado final fue la bizarra combinación de badniks, Croctobot, que fue enviado para atacar a Sonic en su cumpleaños cuando los mercenarios **Bean el Pato Dinamita** y **Bark el Oso Polar** fallaron su misión. Fue recibido con burlas y fue rápidamente destruido por los esfuerzos combinados de **Sonic**, **Shadow** y **Scourge el Erizo**.





# HUAS DE EGGMAN

## E.V.E. Y MECHA

### PERFIL:

Primera Aparición:

E.V.E.:

Sonic the Hedgehog #21

Mecha "M" Robotnik:

Sonic the Hedgehog #130



TERCERA  
FASE DE E.V.E

E.V.E. significaba Evolvanoid. Excepcionalmente Versátil (Exceptionally Versatile Evolvanoid), una red de **nanites** que funcionaba con la I.A. más avanzada jamás creada, su código subyacente estaba basado en el ADN de **Sonic** y el **Dr. Robotnik**. Los nanites solían ensamblarse como badniks cada vez más poderosos, cambiando y mejorando rápidamente con cada derrota. Evolucionó hasta el punto en que consideraba al Dr. Robotnik una limitación más que un líder. Se pensó que vaporizó al doctor antes de seguir el consejo de Sonic y buscar avance entre las estrellas. Este último se encontraría con ella mucho más tarde durante su viaje por el espacio exterior. E.V.E. se había convertido en un pequeño planeta. Buscaba otras I.A. avanzadas por toda la galaxia, añadiéndolas a sí misma para "liberarlas", y luego destruyendo el mundo anfitrión que las "aprisionaba". Sonic señaló que, para ese punto, ella era solo otra fuerza conquistadora. La robot, convencida, se dirigió hacia el corazón de una estrella alimentada por **Chaos Emeralds**, y fue vaporizada. Mecha "M" Robotnik fue construida durante el largo éxodo de Sonic entre las estrellas. Con **Snively** habiéndolo abandonado, el Dr. Robotnik se sentía solo. Siguiendo una lógica que sólo tenía sentido para él, comenzó una nueva "familia". Mecha, que generalmente se llamaba "M", era una androide extremadamente avanzada y resistente. Bajo el exterior cincelado pero encantador había un robot aterrador con una letal visión láser. Fue viciosamente leal a su padre hasta su propio fin. Cuando **A.D.A.M.** la incriminó de conspirar con **Anonymous**, M obedeció la orden del Dr. Robotnik de autodestruirse.



MECHA SIN "MAQUILLAJE"



MECHA "M"  
ROBOTNIK

E.V.E.



# A.D.A.M.

## "ANONYMOUS"

### PERFIL:

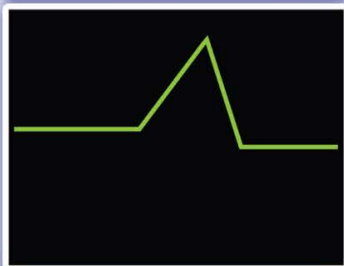
Primera Apariciones:

A.D.A.M.:

Sonic the Hedgehog #130

**Anonymous** (primera mención):

Sonic the Hedgehog #135



A.D.A.M. EN  
SU FORMA  
DE PANTALLA

A.D.A.M. significa **Microbio Digital de Asalto Autónomo (Autonomous Digital Assault Microbe)**. Originalmente, era un simple virus que se originó de la corrupción dentro del software de redes más reciente del Dr. Robotnik, pero era lo suficientemente poderoso como para manifestar una voluntad propia. Intrigado, el doctor permitió que el virus se desarrolle hasta que se convirtió en su propia I.A. y en su "hijo". A.D.A.M. fue puesto a cargo de manejar la **EggNet** y a la **Horda Badnik**. Sin embargo, era inestable desde el inicio, y pronto desarrolló una obsesión enfermiza por la atención y el respeto de su "padre". El virus desarrolló una identidad falsa y la nombró "Anonymous". Bajo este alias, hizo muchas cosas - incriminó a su "hermana", M, de conspirar contra su padre; desató a los **Metal Sonic Troopers** en **Knothole** y **Nueva Megaópolis**; infectó a una gran cantidad de individuos en la vieja ciudad con **nanites**; utilizó el lote más reciente de estos robots miniatura para construir **Ciudad Nanite**; y desató copias de los **Mecha Destructix**, junto a otras cosas - todo para perpetuar la identidad de Anonymous.

Finalmente, A.D.A.M. utilizó el caparazón infestado de nanites de **Tommy Turtle** para obtener el control de su cuerpo, tomar a **Jules Hedgehog** como rehén, y secuestrar a **Tails**. El plan final era utilizar a **Turbo Tails** y **Super Shadow** para atraer a todas las **Chaos Emeralds** en la galaxia a Ciudad Nanite. El Dr. Robotnik, quien había descifrado que el virus consciente "determinaba los movimientos de Anonymous", se alió temporalmente con Sonic para luchar contra su traicionero hijo.

A.D.A.M. y **Super Sonic** lucharon hasta que Tommy fue capaz de recuperar su voluntad otra vez. La tortuga utilizó sus pocos segundos de control para volar directamente hacia el abrumador poder de fuego de la **Egg Fleet** del Dr. Robotnik, asegurándose de que A.D.A.M. fuera destruido para siempre.



A.D.A.M. UTILIZANDO A  
TOMMY LA TORTUGA

81

# LA EGG LEGIÓN OSCURA

Con la pérdida de la robotización, el Dr. Robotnik regresó a la tecnología cibernética que perfeccionó con Monkey Khan para esclavizar a aquellos dentro de su territorio. Aunque ya estaba disperso dentro del Imperio Eggman, el término “Egg Legión Oscura” no surtió efecto hasta que la Legión Oscura original se inclinó ante él. Al doctor le encantaron sus tradiciones e hizo cambios grandes en sus fuerzas. Ahora, todos los Mobianos utilizando sus implantes cibernéticos visten túnicas negras y responden a un Gran Maestro. Cada grupo regional es llamado un “Capítulo”. Todos los Egg Legionarios Oscuros tienen pequeños explosivos implantados en sus mejoras cibernéticas, forzándolos a permanecer leales al Dr. Robotnik. Aquí hay algunos Grandes Maestros destacables:

**Beauregard “El Barón” Rabbot (1):** El tío distante de Bunnie, quien fue robotizado durante la Primera Guerra Robotnik y transferido al **Gran Desierto** para combatir en **Ciudad Sand Blast**. Fue nominado como líder cuando los exiliados de la ciudad pidieron ayuda al Imperio Eggman. Su compasión se ha convertido en un sentimiento feroz de protección con aquellos en su capítulo.

**Drago y Razorklaw (2 y 3):** Ambos son marginados por su gente: Drago por traicionar a la Jauría y conspirar para asesinar a **Sally**, mientras que Razorklaw fue deshonrado al perder un duelo con Locke. Ambos comparten el liderazgo de un capítulo de lobos y gatos en Soumerca. Drago es impulsivo y arrogante, mientras que el sombrío Razorklaw es mucho más competente.

**Akhult (4):** El jefe de la manada de orcas más grande del círculo polar. Está deseoso de pelear y le entusiasma el control. Él y sus seguidores utilizan un sonar mejorado cibernéticamente para lavar el cerebro o atacar a sus enemigos.

**Bill Platypus (5):** Un **ex-Freedom Fighter de Downunda** que una vez lideró una rebelión de su gente mientras estaba bajo control mental. Cuando su jefe pidió un auspicio del Imperio Eggman, él accedió a liderarlos. Todo esto era un plan para arruinar sus esfuerzos a través de un liderazgo terrible.

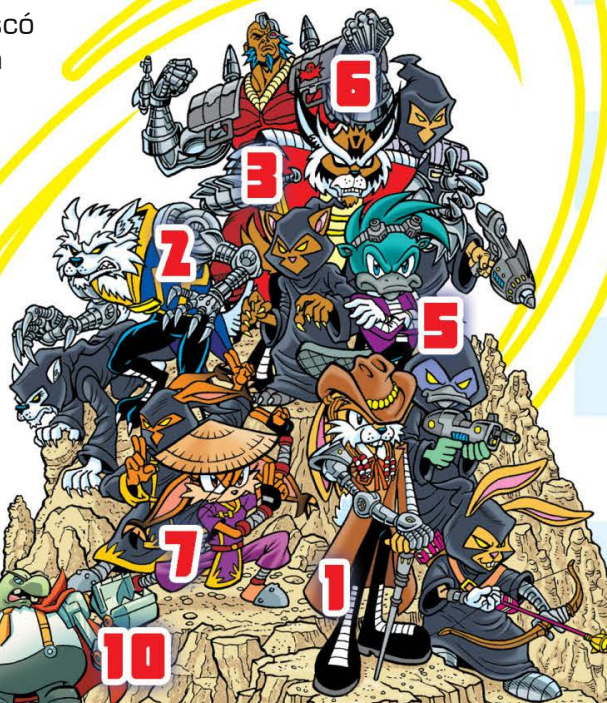
**Cte. Hugo Brass (6):** Alguna vez fue una de las figuras militares principales de **G.U.N.** junto a su equipo de rescate, el **Sigma-Alpha 2**. Pero, mediante una trampa preparada por el Dr. Robotnik, el grupo entero fue “legionalizado” y se les lavó el cerebro. Bajo el mando de la **Reina de Hierro**, lideró a los Egg Paladins en asaltos contra G.U.N. y la **United Federation**.

**Novia de la Tormenta Conquistadora (7):** Con la derrota del **Señorío de Hierro** en el **Reino Dragón**, la Tormenta Conquistadora pidió ayuda al Imperio Eggman rápidamente. Se resiste a las órdenes de legionalizar a sus linceos ninja y busca derrocar al **Dr. Eggman algún día**.

**Lord Mordred Hood (8):** Una vez fue concejero del padre de **Rob E’ Rin**, pero Lord Hood siempre buscó poder. Está contento de gobernar **Snottingham** con crueldad, desarmando a los enemigos con su capucha hipnótica.

**Diesel (9):** El motociclista más rudo de las planicies de Efrika. Con la **Pandilla Parda** y la **Banda de las Hienas Sucias** unidas bajo su mando, aterroriza todos los rincones del continente.

**El Capataz (10):** El nerb más grande y asqueroso que jamás verás. Es un esclavista con una excavadora a vapor como brazo.



8

9

82

10



# LA LEGIÓN OSCURA

La Legión Oscura se remonta a 400 años atrás. Posterior a la caída del tercer **Enerjak**, **Equidnaópolis** inició un plan drástico, en el que la mayoría de su tecnología sería confiscada y almacenada en el **Gran Conservatorio**, un búnker subterráneo. Sin embargo, muchos ciudadanos rechazaron la idea, viéndolo como un insulto a su herencia. Organizados por **Menniker**, comenzaron a vestir túnicas para ocultar sus identidades y a reunirse en secreto durante las noches, planeando una insurrección. Los rumores circularon y dieron lugar al nombre de "Legión Oscura". El grupo adoptó el término para inspirar miedo en aquellos que se opusieran a su misión. Utilizando una tecnología que ahora era ilegal, casi desataron una guerra civil, pero fueron detenidos cuando el **Guardián Steppenwolf** utilizó sus poderes **Chaos** para exiliarlos en la **Celda del Crepúsculo**. El grupo luchó por sobrevivir y tomó cada oportunidad para planear invasiones a Equidnaópolis. Tiempo después, **Knuckles** y **Dimitri** iniciaron una reintegración pacífica en la sociedad, solo para que el **Imperio Eggman** aniquilara a casi todos. La Legión se reformó para enfrentarlo, pero se separaron e iniciaron una guerra civil. La mitad de las fuerzas utilizó armas de fuego y siguió a **Lien-Da**, formando la **Legión Flameante**; mientras que la otra mitad usó armas de criogenización, siguiendo a **Remington** en su **Legión Helada**. Gracias a la magia del cuarto Enerjak, perdieron sus implantes cibernéticos. Cansados de la lucha y de la legión, muchos de sus miembros se mudaron a **Albion**. Los pocos que quedaron, desesperados por mantener su estilo de vida, buscaron al **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** para obtener nuevos implantes y se convirtieron en su **Egg Legión Oscura**.

**Dimitri (1):** No gobernaría la legión hasta 400 años después de su derrota como Enerjak. Se dio a la tarea de liderar a su gente hasta que fue traicionado por Lien-Da.

**Menniker (2):** El fundador, que proclamaba a la tecnología como un modo de vida. Su último acto fue conspirar con Overland para atacar Angel Island con misiles nucleares. Él y el **Guardián Aaron** lucharon por los misiles, con este último activándolos antes de tiempo, destruyendo a ambos.

**Moritori Rex (3):** Utilizó implantes oculares especiales para espiar la **Zona Primaria** desde la Celda del Crepúsculo. Aprendió las costumbres de los Guardianes antes de planificar una invasión en la que fue herido de gravedad junto al Guardián Tobor. Fue rescatado por error por la **Hermandad** y fingió ser el guardián durante generaciones. En ese tiempo, llevó a cabo el secuestro del **Guardián Spectre**, causó la muerte de la **Guardiana Janelle-Li**, mantuvo bases de la Legión Oscura en Angel Island, y educó a sus nietos en el extranjero.

**Luger (4):** Un romántico de corazón pero un mal padre. Un adicto al trabajo que, al ser menos agresivo que sus ancestros, fue visto por algunos como "débil". Fue asesinado por sus hijos mayores, Kragok y Lien-Da.

**Kragok (5):** Tomó control mientras Lien-Da se recuperaba de un intento de asesinato que él saboteó. Logró liberar a la legión de la Celda del Crepúsculo, pero falleció mientras luchaba contra el Guardián Tobor.

**Lien-Da (6):** Atrapada como **Comisaria** casi toda su vida, hizo un trato con el Dr. Eggman para crear la Egg Legión Oscura y traicionó a Dimitri para tomar el control de su gente.



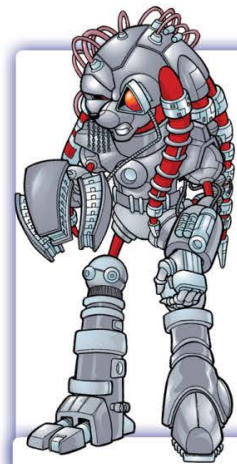
# DIMITRI

Dimitri nació como hijo de **Byron** y **Angel-La**. Inspirado por sus ancestros, él y su hermano **Edmund** buscaron regresar **Angel Island** a **Mobius**.



LA AMBICIÓN DEL JOVEN  
DIMITRI SE APODERA DE ÉL

Crearon el **Extractor Chaos**, un dispositivo que anularía las **Chaos Emeralds** que mantenían la isla a flote y la devolvería al **Gran Cráter de Downunda**. El plan fue rechazado por unanimidad, aunque las razones variaron, desde el miedo hasta agendas políticas. Dimitri, llevado por el orgullo, entró a la **Cámara Chaos** y utilizó el Extractor de todas formas. En su prisa, sobrecargó el dispositivo. Irradiado de Energía Chaos, renació como **Enerjak**. Tomó el control de Angel Island, con planes de conquistar el mundo, pero su torre fue derribada sobre él por las **Hormigas de Fuego**. El montículo resultante fue llamado Monte Destino debido a su forma de calavera, y él fue dado por muerto. Pudriéndose en su cárcel de piedra, aumentó sus poderes hasta emerger como un Enerjak completo. Confrontó a **Knuckles**, el **Guardián** actual, e intentó reconstruir su ciudad natal en una versión oscura, llamada **Nekronópolis**. Con la ayuda del **Guardián Locke** y las Hormigas de Fuego, fue atrapado en una matriz de energía dentro de su propia torre y lanzado a órbita. Solo cuando **Mammoth Mogul** lo guió desde la tierra, regresó. Una vez de vuelta, tomó el control de la **Legión Oscura** y lideró una invasión a **Equidnaópolis**, sólo para ser drenado de su poder por Mogul. Cuatrocientos años de vida lo alcanzaron rápidamente, y la Legión Oscura fue forzada a preservarlo en un cuerpo robot.



PRIMER FORMA  
RECONSTRUIDA

Ahora siendo el Gran Maestro Dimitri, lideró muchos intentos de tomar control de la Legión. Su sanidad regresó lentamente ahora que ya no era Enerjak. Después, utilizó medios políticos pacíficos para integrar la legión de regreso a la sociedad. Cuando su cuerpo comenzó a fallar, Mogul lo utilizó como cebo para Knuckles en un enfrentamiento explosivo, Dimitri fue rescatado y potenciado lo suficiente como para sobrevivir.

Aún débil, fue entregado por **Lien-Da** al **Dr. Finitevus** para investigación. El cuerpo de Dimitri fue desensamblado y dejado como una cabeza en una burbuja flotante. Lo soportó bajo la falsa promesa de ser restaurado como Enerjak. Cuando aprendió la verdad, intentó advertir a los **Freedom Fighters**, y luego al **Imperio Eggman**. Entonces fue mejorado y reinstalado como Gran Maestro, esta vez controlando la Egg Legión Oscura. Continuó vigilándolos con una humildad creciente, hasta que fue traicionado por Lien-Da. Fue desarmado y escondido en una caja, pero fue rescatado por **Sonic** y **Tails**. Siendo más humilde, se unió a Knuckles para restaurar **Haven** en Angel Island. Ya no busca dirigir, solo ayudar.





# KRAGOK Y LIEN-DA



DR. EGGMAN REVELA A LIEN-DA RECONSTRUIDA

Kragok y Lien-Da son los hijos gemelos del **Gran Maestro Luger** y su primera esposa, **Merin-Da**. Su madre adquirió una enfermedad fatal durante una invasión a Angel Island y la perdieron mientras aún eran jóvenes. Estaban furiosos de que su padre se casara nuevamente y tuviera otra hija, **Julie-Su**. Cansados de su padre, tomaron lecciones de su abuelo, **Moritori Rex**. Aceptaron sus enseñanzas maliciosas con entusiasmo y llegaron a referirse a él como “padre”. Conspiraron y gobernaron la **Legión Oscura** luego de asesinar a su predecesor. Kragok construyó el arma, que utilizaba una firma energética que ocultaría su participación, mientras que Lien-Da la disparó. Tal como el primero de ellos planeó, el arma estalló en las manos de su hermana. Mientras esta última se recuperaba, Kragok ascendió al poder sin ser desafiado y la mantuvo como su segunda al mando o “Comisaría”.

Kragok era notablemente inestable, propenso a la furia. Sus tácticas fueron directas y brutales, por lo que la legión vivió en un asombro temeroso hacia él. Intentó tener una familia para producir un heredero, pero su esposa e hijo murieron en un extraño accidente. Luego se enfocó completamente en una invasión a Angel Island y utilizó las bases preparadas por su abuelo. Fue parte de la invasión a **Equidnaópolis** liderada por **Enerjak** y fue arrestado luego de su fracaso. Mientras Kragok era interrogado por **Knuckles**, fueron transportados a la Celda del Crepúsculo por los poderes Chaos de este último. El guardián escapó, pero el líder de la Legión fue detenido por el **Guardián Tobor**. Atrapados, lucharon por un tiempo antes de tener una oportunidad de escapar a la **Zona Primaria**, y cayeron a su perdición.

Lien-Da trabajó desde las sombras todo este tiempo como la agente de Kragok. Luego sirvió bajo el **Gran Maestro Dimitri**, pero nunca creyó por completo en sus planes para reintegrarse a la sociedad. Lideró una facción de la Legión Oscura, llamada Legión Flameante, para derrotar a la Legión Helada de Remington y unirlos bajo su mando. Luego de perder sus implantes cibernéticos gracias al cuarto Enerjak, hizo un trato con el **Dr. Eggman** para enlistar a la legión como su armada a cambio de nuevos implantes - pero aún así, perdió la posición de Gran Maestro. Luego descubrió que los dispositivos estaban armados con explosivos. La **Reina de Hierro** suministró microchips diseñados para deshabilitar las bombas, haciendo que la **Egg Legión Oscura** fuese susceptible a su control mental. Lien-Da traicionó a Dimitri y robó un chip modificado que había desarrollado, dándose a sí misma la habilidad de controlar la legión entera. Pero esto no la protegió de la magia de la Reina de Hierro, y sólo gracias a la generosidad retorcida del Dr. Eggman, sobrevivió a su castigo explosivo.

## PERFIL:

**Primera Apariciones:**

**Kragok:**

Knuckles the Echidna #1

**Lien-Da:**

Knuckles the Echidna #22



# ENERJAK



Enerjak se refiere a un espíritu antiguo y malevolente de increíble poder. Siempre se manifestó a través de un **equidna** que cayó ante su propia arrogancia. Tiene poder casi ilimitado, pero dependiente de la imaginación de su avatar.

## El Primer Enerjak

Era un científico de **Albion** antiguo que investigaba los secretos de la **Fuerza Chaos**. Él y su compañera en el trabajo y el amor, **Aurora-La**, fueron contactados por los **Antiguos Caminantes**, quienes les mostraron las maravillas de la Fuerza Chaos. Mientras transcendía, fue corrompido por el poder, y entró en conflicto directo con los Caminantes y su antiguo amor. Al ser demasiado poderoso como para ser destruido, fue esparcido a través de la Fuerza Chaos. Este espíritu se manifestaría a través de los Enerjak posteriores.

## El Segundo Enerjak

Se sabe muy poco sobre él. Se dice que era otro investigador de Albion, esta vez buscando una forma de luchar contra la **Orden de Ixis** durante las **Guerras Olvidadas**. La historia dice que el experimento salió demasiado bien, y que ambos lados del conflicto tuvieron que hacer una tregua temporal para derrotar al enemigo en común.

## El Tercer Enerjak

Un científico rebelde de **Equidnaópolis**, **Dimitri**, intentó utilizar su Extractor Chaos experimental para drenar múltiples **Chaos Emeralds** y regresar **Angel Island** al continente. El poder abrumador lo transformó. Esta fue la última encarnación menos exitosa, pasando la mayor parte de su tiempo atrapado de una forma u otra, hasta que su poder fue drenado por **Mammoth Mogul**.

## El 4°to Enerjak

El **Dr. Finitevus** buscó a un Enerjak para limpiar al mundo de la corrupción y evaluó a **Lien-Da**, **Remington** y **Knuckles** como candidatos. El doctor colocó un maleficio en la **Master Emerald**, y engañó a Knuckles para absorber su poder. El deseo del guardián por hacer el bien se torció, resultando en que casi todos los equidnas fueran enviados a Albion y en la caída del **Régimen Dingo** y **Nueva Megaópolis**. Knuckles fue regresado a la normalidad cuando su padre, **Locke**, se sacrificó para romper el hechizo.





# DR. FINITEVUS

El Dr. Finitevus fue un investigador de energía **Chaos** en **Albion**. Estaba fascinado por las viejas investigaciones de **Equidnaópolis**, incluyendo el Extractor Chaos de **Edmund** y **Dimitri**. Llegó tan lejos como para mejorar el diseño, incorporándolo a un traje de cuerpo completo. El investigador tuvo la oportunidad de usarlo cuando **Knuckles el Equidna** perdió el control de sus poderes latentes y fue considerado peligroso por el **Alto Concejo de Albion**. El doctor intentó drenar el exceso de poder de "**Chaos Knuckles**" de forma segura, pero Knuckles terminó sobrecargando el traje. El poder fluyó a través del equidna, cambiándolo.

Se convirtió en una foto en negativo del **Guardián**; empleó soluciones complejas en lugar de simples y buscó traer una "limpieza" violenta al mundo en lugar de proteger una pequeña parte de él. Mientras se recuperaba bajo observación, desarrolló su tecnología insigna, los **Anillos Portales**. Cuando el Alto Concejo de Albion lo consideró peligroso y lo condenó a la eutanasia, escapó con facilidad. Luego deshabilitó las defensas de Albion, permitiendo que las tropas del **Imperio Eggman** lanzaran un ataque sorpresa contra la ciudad.

El Dr. Finitevus siempre busca formas de acabar con el mundo. Cree que está más allá de la salvación, y debe ser purgado para que una vida nueva y mejor pueda florecer. Intentó utilizar una colección de armas nucleares antiguas, pero **Rouge la Murciélago** las desactivó. Experimentó con la **Hermandad**, **Moritori Rex** y **Dimitri** para desbloquear los misterios detrás de Enerjak y convirtió a Knuckles en un peón de sus planes de destrucción mundial. Muestra gran interés en la **Master Emerald**, buscando formas nuevas de utilizar su poder.

Usualmente es reservado y elocuente. Incluso en el calor del combate suele mantenerse calmado y hasta jocoso. Sin embargo, cuando la situación involucra a Knuckles, pierde los estribos con frecuencia, y su actitud calmada se vuelve salvaje. También tiene problemas para mantener la compostura cuando está alrededor de aquellos que toman "decisiones estúpidas".

## PERFIL:

### Primera Apariciones:

Sonic the Hedgehog #139

### Habilidades:

**Genio** - Es un científico brillante en magia y robótica.

**Anillos Portales** - Parece tener un suministro interminable de ellos, que utiliza con efectividad.

**Canalización Chaos** - Al igual que Knuckles, puede canalizar la energía Chaos del ambiente. Usualmente está en su máximo poder al estar cerca de la Master Emerald.



# CLAN NOCTURNUS

El Clan Nocturnus se remonta a cientos de años atrás. Se componía de la casta de **Ciencias Avanzadas** en la sociedad de **Albion** y fueron parte de la **Segunda Colonia de Downunda**. Cuando la colonia se asentó en **Soumerca**, el Clan Nocturnus optó por pelear por el territorio junto a la casta guerrera, el **Clan Knuckles**. La camaradería no duró mucho. Diferencias ideológicas entre los líderes pronto tuvieron a los clanes atacandose entre sí. El **Jefe Pachacamac** lideró su gente hacía un camino más reaccionario mientras que el **Emperador Pir'Oth Ix** empujó al Clan hacía el avance científico rápido. Los Nocturnus habrían acabado con el Clan Knuckles con poco esfuerzo, pero fueron desterrados misteriosamente a la **Celda del Crepúsculo** antes de que tuvieran la oportunidad. El incidente de su transporte es conocido simplemente como el "Evento Argus".

Una vez en la Celda del Crepúsculo, se encontraron rodeados de especies alienígenas igual de sedientas por conquista. Aplicaron sus antiguas tácticas a su nuevo hogar. Los asaltos rápidos y brutales a sus vecinos les consiguieron el apodo de "los Marauders" (los "Merodeadores"), el cual tomaron como propio. No pasó mucho, antes de que conquistaran la dimensión entera. Tiempo después, los descendientes de la Segunda Colonia de Downunda - la **Legión Oscura** - llegaron a la zona. Debido a su origen y su tecnología comparablemente inferior, la Legión no tuvo el "honor" de ser conquistada por el Clan Nocturnus. Fueron tolerados desde la distancia y solo fueron atacados cuando asaltaban la tecnología de teletransporte del Clan Nocturnus.

Actualmente, Ix sigue investigando el poder del "crepúsculo", el poder de la zona. Planea tener suficiente para transportar la totalidad de la Celda del Crepúsculo a la **Zona Primaria** algún día, para conquistar **Mobius** y más allá de las estrellas.

## PERFIL:

### Primer Aparición:

Sonic the Hedgehog #191

### Habilidades:

**Tecnología Avanzada** - Los Marauders poseen una armadura avanzada, armas de drenado de energía vital, y teletransportadores de rango corto.

**Gizoids** - Cuando su tecnología personal falla, los Marauders acuden a su armada de super robots. Increíblemente adaptables y con I.A. altamente avanzada, cada uno es un ejército por sí mismo.





# RÉGIMEN DINGO



CAMPAMENTO DINGO EN SANDOPOLIS



Los Dingos una vez fueron nómadas. Familias pequeñas y comunidades más grandes que deambularon, intercambiaron y pelearon en **Downunda**, lo que probablemente los protegió de la **Primera Colonización**. Durante la **Segunda Colonia de Downunda**, la estructura de su sociedad había cambiado. Las familias y tribus pequeñas se unieron o conquistaron a otros hasta que había una sola tribu masiva. Aún existían grupos familiares pequeños, pero no fueron nada ante esta armada de Dingos. El Régimen Dingo inicial ganó todos sus avances mediante la conquista. La ciudad de **Equidnaópolis** era un premio que no podían ignorar, y solo la asistencia de las **Hormigas de Fuego** mantuvo a los **Equidnas** seguros durante los primeros años. Debido al **Gran Cometa Blanco** y a la formación de **Angel Island**, el Régimen fue forzado a acercarse a sus rivales. Continuaron robando y adaptando la tecnología Equidna, desarrollando un estado militar relativamente moderno. Eventualmente, el general mayor de ese tiempo decidió iniciar un ataque nuclear en Equidnaópolis, ignorante de los riesgos para su gente o la isla. Aunque los misiles fueron interceptados, sus consecuencias envenenaron la isla. Como resultado, el **Guardián Hawking** utilizó un dispositivo conocido como el **Hiper Proyector de Zona** para mover cada civilización en la isla a su propia dimensión de bolsillo. Por generaciones, el Régimen sobrevivió en su zona hasta que los efectos del **Aniquilador Definitivo** los forzaron de regreso a la **Zona Primaria**. El proceso destruyó su ciudad de **Cave Canem**. Por un tiempo fueron forzados a servir a los Equidnas o vivir en la miseria. Su líder, el **Gral. Helmut von Stryker**, intentó alentarlos y pedir igualdad hasta que el **Imperio Eggman** atacó. El hijo de Helmut, Kage, hizo un trato con el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** para armar al Régimen Dingo a cambio de servir al imperio. Helmut se opuso a tratar con un tirano y fue exiliado al **desierto de Sandopolis**.

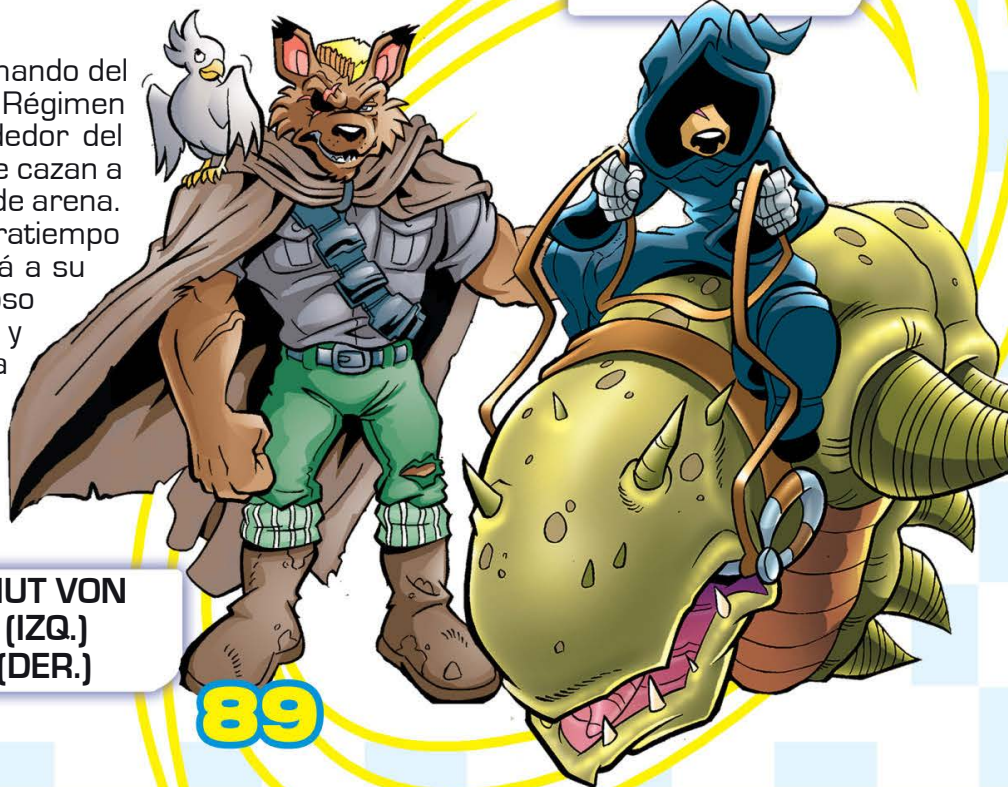
Cave Canem fue reconstruida por esclavos equidna y el Régimen gobernó sin ser desafiado por un tiempo. No fue hasta que llegó el cuarto **Enerjak** que su dominio fue roto de verdad. El Gral. Kage von Stryker y su ciudad fueron vaporizados mientras que el Régimen perdió su tecnología y fueron exiliados al desierto de Sandopolis.

Ahora de nuevo bajo el comando del Gral. Helmut von Stryker, el Régimen Dingo se ha reunido alrededor del **Oásis de Azure Lake** donde cazan a los monstruosos gusanos de arena. Helmut lo ve como un contratiempo temporal; algún día liderará a su armada hacia el frondoso interior de Angel Island y conquistará la isla para el Régimen. Helmut es asistido por **Catweazel**, un cockatoo ruidoso y sarcástico.



KAGE Y GERBIL

GRAL. HELMUT VON STRYKER (IZQ.) Y HARRY (DER.)



# MAMMOTH MOGUL

Mammoth Mogul era un cazador en la prehistoria **Mobiana**. Por accidente, una **Chaos Emerald** se incrustó en su pecho, dándole poder e inmortalidad. Se convirtió en el gobernante de **Mobius**, pero su reino fue breve cuando su crueldad causó una revolución. Viendo su abuso de poder, los **Antiguos Caminantes** maldijeron su gema, para que sus planes siempre terminen en fracaso. Destronado, pasó siglos desarrollando sus poderes. Inventó y perfeccionó la magia **Ixis**. Muchos fueron atraídos a su poder, y les enseñó a cambio de su lealtad, creando la **Orden de Ixis**. Como "Ixis Mogul" intentó conquistar el mundo, pero los **Caballeros de Aurora** se opusieron a él. La magia de la orden estaba a la par de la tecnología de los **Caballeros**, y las batallas se esparcieron alrededor del planeta.

La pelea duró generaciones, y todos los registros se perdieron, así que este periodo es llamado "las Guerras Olvidadas". Durante este tiempo, la **Primera Colonia de Downunda** fue fundada, se inventaron los implantes cibernéticos, y los mutates aparecieron. Podría ser que los **Días de Furia** iniciaron aquí, y se especuló que Mogul creó siete **Obras Maestras de Ixis**. Eventualmente, fue derrotado y su orden fue destruida. Viajó durante siglos para estudiar, utilizando varios nombres. No hizo otro movimiento de verdad hasta después de la **Primera Guerra Robotnik**. Utilizando la **Espada de los Acorn** y el poder del tercer Enerjak, se transformó en **Master Mogul** e intentó conquistar el mundo de nuevo, pero su Chaos Emerald maldita aseguró su derrota, siendo sellado en la **Master Emerald**.

Mientras estaba aprisionado, logró acercarse y hechizar a **Mina**, prediciendo que sería importante para Sonic. Escapó cuando el **Dr. Robotnik** fragmentó la Master Emerald para alimentar a **Chaos**. Luego, usando a Dimitri como un cebo, atrajo a "Chaos Knuckles" a una habitación con un **Extractor Chaos** para drenar su poder. Knuckles intentó sobrecargarlos a ambos, pero en su lugar recreó a Master Mogul. El mago dió un duro golpe a los Antiguos Caminantes antes de desatar una guerra en el multiverso, pero fue derrotado por **Titan Tails**, quien lo selló dentro de su propia Chaos Emerald. Cuando los Antiguos Caminantes murieron, Mogul fue liberado, solo para ser recapturado por el Dr. Robotnik y atrapado en los **Egg Grapes**. Se protegió a sí mismo con magia hasta que **Anonymous** robó su gema. Mogul escapó, sólo para ser encarcelado en **Nueva Mobotrópolis**. Allí, activó el conjuro en **Mina**, **Tails**, y **Mighty** y los tuvo como rehenes hasta que Sonic le entregó la **Chaos Emerald Gris**.

Con su poder restaurado, optó por tomar la ruta lenta hacia la victoria. Utilizando **badniks** viejos, renovó el hotel de **Casino Night** y atormenta a los héroes de Mobius ocasionalmente. No tiene que vencerlos ahora; morirán eventualmente, así que esperará.

## PERFIL:

### Primer Aparición:

Mecha Madness Special

### Habilidades:

**Magia Elemental** - Siendo un Ixis, tiene un poderoso control mágico sobre la tierra, fuego, aire, agua, y el cristal.

**Energía Chaos** - Con la Chaos Emerald Gris en su pecho, controla una cantidad increíble de Energía Chaos, que le otorga, entre otras cosas, la inmortalidad.





# IXIS NAUGUS

La **Orden de Ixis** fue destruida luego de las **Guerras Olvidadas**. Las habilidades involucionaron a "magia negra", o fueron corrompidas en "tecnomagia", utilizada mayormente en **Overland**. Los pocos magos Ixis restantes lucharon por las migajas de conocimiento dejadas por la guerra.

Pero tres trabajaron juntos. **Agunus Rhino** fue un maestro de la magia terrestre, **Nusgau Bat** de la magia aérea, y **Suguna Lobster** de la magia acuática. Cada uno enseñó al otro mientras investigaban el pasado de la orden. Eventualmente, compitieron por el elemento restante: el fuego. Su rivalidad viciosa regresó, y fueron vistos por última vez luchando por llegar al Sol para reclamar su poder. La mezcla de poderes fusionó a los tres en Ixis Naugus. Se convirtió en el **Hechicero Real** del **Rey Frederic Acorn**. Desde **Mobotrópolis**, creó una puerta a la Zona del Silencio. Cuando se sintió amenazado por Nate Morgan, conspiró con el **Señor de la Guerra Kodos** e inculpó a Nate por traición.

Mientras la **Gran Guerra** se avecinaba, escapó a esta zona. **Julian Kintobor** selló la salida. Naugus era casi un dios en la Zona del Silencio. Perfeccionó la magia cristalina, utilizándola para proteger a los otros prisioneros de la zona - si lo obedecían.

Más de diez años después, escapó, planeando conquistar el reino al poseer al rey. **Sonic** y **Tails** lo persiguieron y fue sellado nuevamente en la Zona del Silencio con la ayuda de Nate Morgan.

Naugus fue invocado de regreso por los **Arachne**, pero fue obligado a obedecer a **Mammoth Mogul**, y luego capturado por el **Dr. Eggman** y sellado en sus **Egg Grapes**. Aunque Mogul protegió a ambos por un tiempo, eventualmente fue dejado a su suerte. Fue liberado por **Anonymous** como parte de un plan mayor, pero el daño estaba hecho: Naugus era un animal salvaje.

Fue restaurado por **Geoffrey St. John** y la **Chaos Emerald Violeta**. A través de magia manipulativa y política, fue coronado rey. Luego de la **Genesis Wave**, las vidas pasadas de Naugus regresaron para atormentarlo, y ahora sufre mutaciones aleatorias.

## PERFIL:

### Primer Aparición:

Sonic the Hedgehog #53

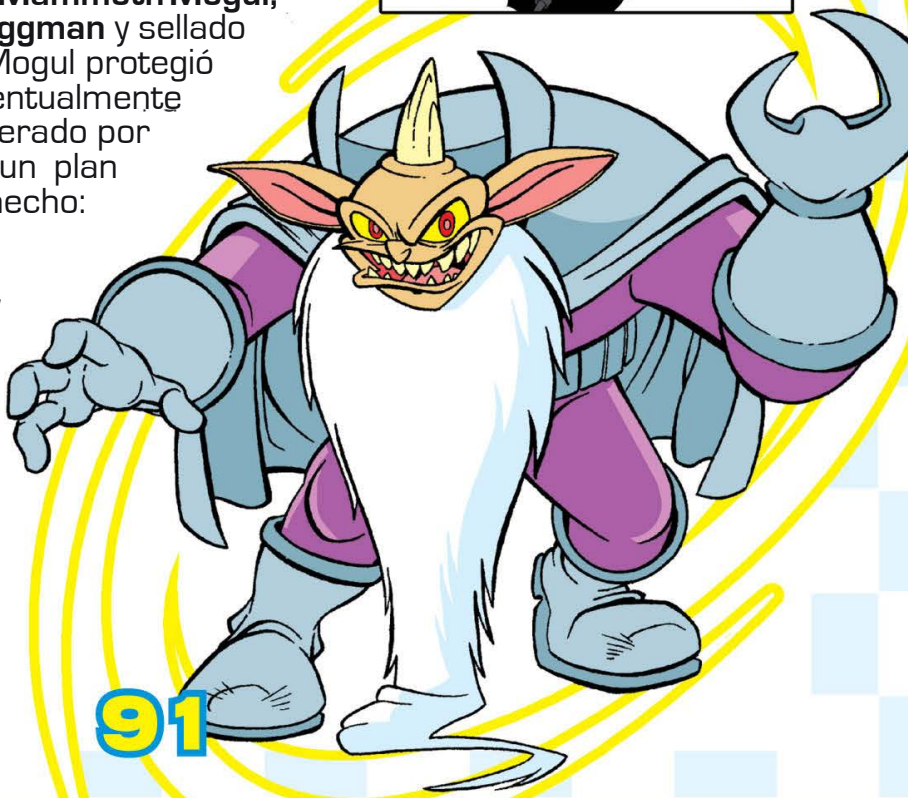
### Habilidades:

**Magia Elemental** - Control total de los elementos, permitiéndole volar, y puede convertir objetos inorgánicos en cristal.

**Manipulación Emocional** - Puede influenciar los pensamientos de otros.

**Posesión** - Puede habitar el cuerpo de cualquiera que le haya jurado lealtad y entregado a su magia cristalina.

**Fusión entre Sombras** - La habilidad de mezclarse con las sombras y viajar mediante ellas.



# EL BAJO MUNDO DE MOBIUS

Cuando el **Dr. Robotnik** conquistó el mundo, muchas personas heroicas se unieron para luchar contra su tiranía. Desafortunadamente, muchos también aparecieron para aprovecharse de los aquellos vulnerables por la conquista del doctor loco. Crueles y deshonestos, harán casi cualquier cosa para aprovecharse de la desgracia de otros. Esta es solo una muestra de la escoria de Mobius:

**“Downtown” Ebony Hare (1)** - Un autoproclamado gángster que habla en grande y actúa con dureza. Se considera a sí mismo una mente maestra criminal y trafica con sustancias peligrosas.

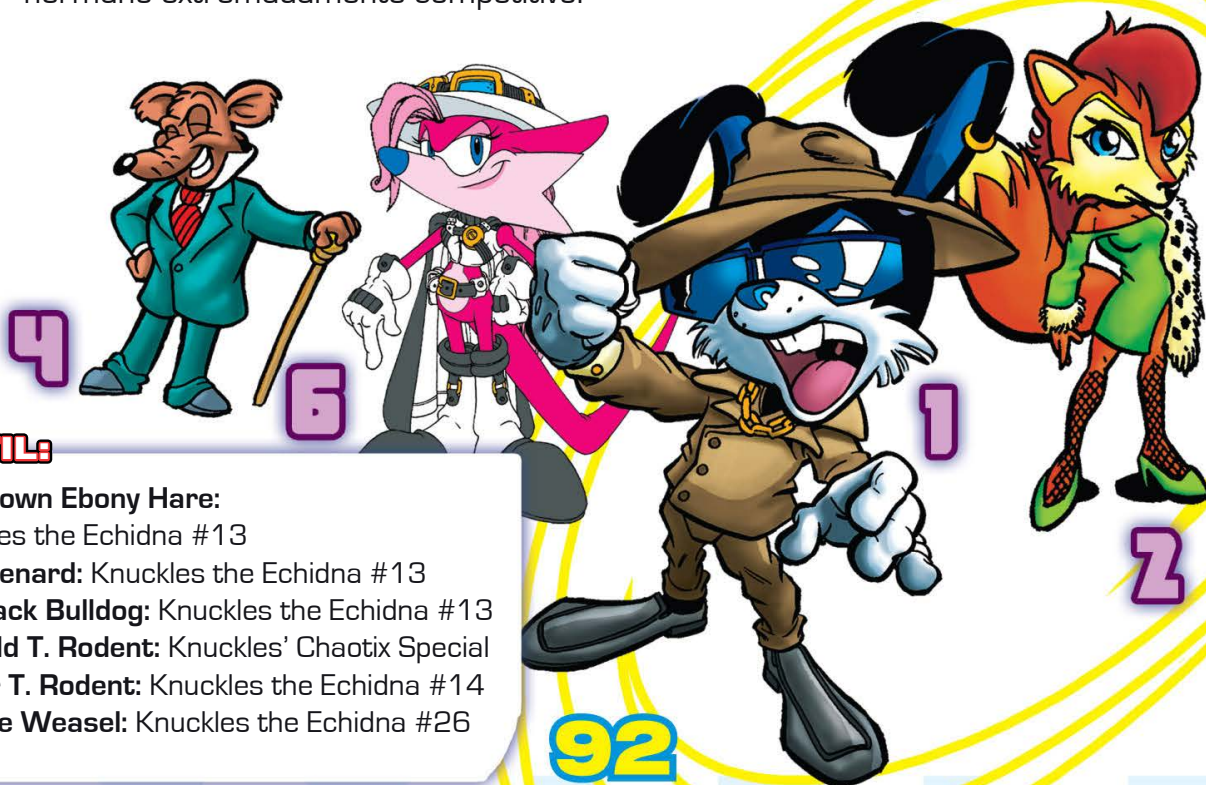
**Foxy Reynard (2)** - La cara bonita que siempre está junto a Downtown. Puede actuar tontamente, e incluso puede que ella misma se lo crea, pero bajo el glamour y el descaro hay una mente astuta para los negocios.

**Blackjack Bulldog (3)** - Una montaña de músculo que demuestra que cuando intentas vencer a la casa, la casa te vence a ti. Es un matón de pocas palabras o pensamientos independientes, que generalmente se encuentra respaldando la arrogancia de Downtown.

**Renfield T. Rodent (4)** - Es un hombre obsesionado con un sueño: crear un gran parque de diversiones. Encontrar financiamiento y apoyo para tal proyecto en esta era devastada por la guerra es difícil, y hará cualquier acto sucio para lograr su grandioso objetivo.

**Ripper T. Rodent (5)** - El hermano de Renfield y un peleador de lucha libre autoproclamado. Constantemente tiñe su pelaje y reinventa su imagen en busca de ser el atleta de espectáculos más celebrado en Mobius. Tiene mucho estilo y talento, pero tiene un historial terrible en el ring.

**Nicolette “Nic” Weasel (6)** - La hermana gemela distanciada de **Nack**. No es tan despiadada como su pariente más famoso, pero tampoco menos motivada. Parece haber desaparecido de Mobius con rumores que van desde el retiro hasta haber sido eliminada por su hermano extremadamente competitivo.



## PERFIL:

**Downtown Ebony Hare:**

Knuckles the Echidna #13

**Foxy Renard:** Knuckles the Echidna #13

**Blackjack Bulldog:** Knuckles the Echidna #13

**Renfield T. Rodent:** Knuckles' Chaotix Special

**Ripper T. Rodent:** Knuckles the Echidna #14

**Nic The Weasel:** Knuckles the Echidna #26



# BEAN Y BARK

Bean y Bark son un extraño dúo de mercenarios. Trabajan para quien mejor pague - héroe o villano. A pesar de sus métodos, no aparentan ser verdaderos villanos; puede que simplemente sean buenas personas que se han desviado del camino.

Bark es un enigma andante. Nadie sabe de dónde viene, por qué vende su fuerza, o por qué tolera a Bean. El hecho de que parece ser mudo no ayuda, aunque podría ser que se haya acostumbrado a no poder decir ni una palabra alrededor del pájaro. Lo que se sabe es que es increíblemente fuerte, posiblemente rivalizando con **Mighty el Armadillo** en poder bruto. Sus brazos largos también lo hacen un formidable luchador cuando se trata de agarres.

Bean es igualmente un misterio, pero no por su silencio. De hecho, casi todo lo que dice carece de sentido. Maníaco y raramente lúcido, se distrae fácilmente con objetos brillantes. A pesar de esto, parece tener sus momentos de claridad y estos revelan que es un personaje astuto, incluso ingenioso. Puede crear pequeños explosivos de poder limitado de la nada y los lanza con sorprendente precisión.

Los orígenes de Bean varían enormemente. Algunos dicen que fue el resultado de un híbrido de arma biológica o magia oscura creado por los **Drs. Bin y Pin** de la **Armada de Batalla Aviar**. Otros afirman que es un mutante perdido hace mucho tiempo, durante las **Guerras Olvidadas**. Algunos creen que es una forma de vida alienígena que intenta desesperadamente encajar en **Mobius**. Él no confirmará nada, de hecho, probablemente ofrecería otra respuesta alocada si se lo preguntaran. Todo lo que se sabe con seguridad es que tiene algún pasado con los **Babylon Rogues** y la Armada de Batalla Aviar. Esta extraña pareja permanece unida en las buenas y en las malas y parece que se respetan y preocupan el uno por el otro honestamente... ósea, cuando Bark no está frustrado con las locas payasadas de su compañero.

## PERFIL:

**Primer Aparición:** Sonic the Hedgehog #160

**Habilidades - Bark:**

**Super Fuerza** - Es mucho más fuerte que el mobiano promedio y está fácilmente entre las tres personas más fuertes del mundo.

**Habilidades - Bean:**

**Bombas** - Invoca bombas negras y redondas de la nada en una nube de humo púrpura. Su poder explosivo es suficiente para derribar a alguien y causar quemaduras leves. También puede controlar las detonaciones de otros explosivos. No hay forma de saber cómo o por qué.





# Los DESTRUCTIX

Los Destructix son mercenarios a sueldo. Comenzaron como el **Cuarteto Terrorífico**, agentes de **Mammoth Mogul**. La lista ha cambiado mucho a lo largo de los años. Hacen el trabajo sucio de cualquiera por el precio correcto.

\* Miembros fundadores del Cuarteto Terrorífico

\*\* Ex-Miembro

**Sgto. Simian\* (1)** - Simon fue exiliado por ser demasiado violento y militante. Recibió gran fuerza de Mammoth Mogul. Cuando su gente se convirtió en la Armada Gorila, fue su turno de rechazarlos.

**Predator Hawk\* (2)** - Un ex-agente de la **Armada de Batalla Aviar** y los **Babylon Rogues**. Un hombre de pocas palabras, aceptó un mayor poder de vuelo como regalo de Mogul para permitirle mayor habilidad al derribar objetivos.

9



6



7



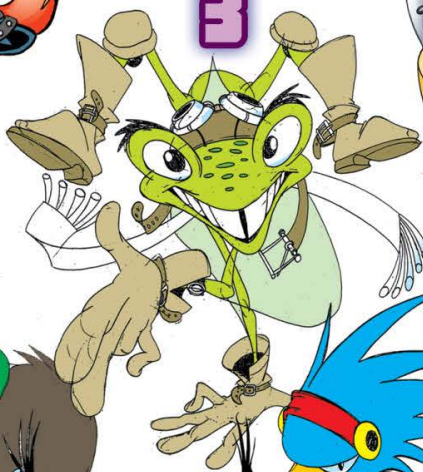
8



5



3



11



2



1



12



4



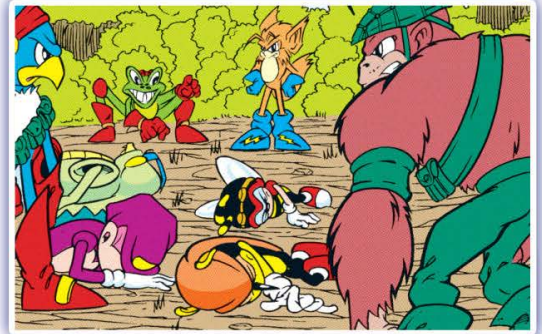
10

94



**Flying Frog\* (3)** - Un convicto de **Mercia**, Flying balbucea y sonríe constantemente, usualmente a nada visible. Es increíblemente veloz y tiene capacidad limitada de planeo gracias a su patagio. Si hizo un trato con Mogul, nadie lo sabe, nunca lo ha dicho, y raramente habla con sentido.

**Lightning Lynx\* (4)** - Un ex-agente del **Clan Raiju**, exiliado por profesar su amor a la Novia del clan. Se le concedió una breve suspensión de su castigo, y luego fue exiliado nuevamente cuando perdió un duelo de honor contra **Sonic**. Es casi tan rápido como este último (gracias a Mogul) y sus sentidos aumentados le permiten rastrear incluso a **Espio**.



**EL CUARTETO  
TERRORÍFICO  
ORIGINAL ATACA A  
LOS CHAOTIX**

**Fiona Fox (5)** - Una mercenaria versátil, Fiona se unió a los Destructix después de traicionar a los **Freedom Fighters**. Tomó el control como líder del equipo y hace todos los tratos por ellos.

**Sleuth Dawg\*\* (6)** - Un ex miembro de la **Red de Espías** que traicionó a sus camaradas ante el **Dr. Robotnik**. Después de una breve estancia en la cárcel con los otros, se mantuvo como colaborador y estratega principal. Cedió la posición a Fiona, optando por vivir fuera del ojo público en estos tiempos peligrosos.

**Drago Wolf\*\* (7)** - Un traidor de la **Jauría** que participó en un complot para matar a **Sally Acorn**. Fuerte pero estúpido, era el hazmerreir del equipo. Al final, tuvo suficiente y se unió a la **Egg Legión Oscura**.

**Kodos Lion\*\* (8)** - Brevemente lideró al equipo después de su fuga de la cárcel, pero los abandonó cuando fueron nuevamente arrestados.

**Uma Arachnis\*\* (9)** - Siguió a Kodos cuando lideraba el equipo, luego escapó con él.

**Snively Robotnik\*\* (10)** - Fue su líder figurativo durante la fuga de la cárcel, mientras que Kodos era el líder activo. Fue secuestrado por el Dr. Robotnik, finalizando su tiempo en el equipo.

**Nack la Comadreja\*\* (11)** - Nack mayormente se mantuvo cerca del equipo por diversas circunstancias, y más tarde se fue por su cuenta.

**Scourge el Erizo\*\* (12)** - Mientras salía con Fiona, corrió junto al equipo antes de regresar a Moebius para seguir sus propios planes.



**LOS DESTRUCTIX SE UNEN A  
LA BATALLA PARA DEFENDER  
MOBIUS DE LOS XORDA**



**LOS  
DESTRUCTIX  
EN LA ZONA  
PRISIÓN**

# FIONA FOX

Como muchos, Fiona Fox es una víctima de la **Primera Guerra Robotnik**. Cuando era joven, fue capturada, llevada a un campamento de esclavos y utilizada como modelo para el primer prototipo de los **Auto Automatas**. Fue encerrada con los jóvenes **Mighty** y **Ray**; sin embargo, mientras que ellos escaparon con Sonic, no fueron capaces de salvarla. Sintiendo abandonada, eventualmente logró escapar por su cuenta. Cayó en malas compañías, trabajando un tiempo dentro del **Bajo Mundo de Mobius**, como mercenaria y cazatesoros. Normalmente trabajaba con **Nic la Comadreja** y cruzó caminos con **Rouge la Murciélago**. Sin haber podido encontrar a su familia, creía que también la habían abandonado para salvarse. Guardó resentimientos en contra de Sonic y Mighty por mucho tiempo. Pero luego, decidió intentar una vida honesta. Se unió a los Freedom Fighters como médico de campo y miembro multi-propósito, esperando una oportunidad de vengarse del **Dr. Robotnik**. No se llevaba bien con el equipo, ya que eran demasiado cercanos, y su actitud solía conflictuar con sus ideales. A pesar de esto, o tal vez a causa de esto, salió un tiempo con el erizo. Tails se había encontrado con su Auto Automata en el pasado y se enamoró del robot. Ahora "reunido" con la verdadera Fiona, esperó tener una relación de verdad; sin embargo, ella no estaba interesada en alguien tan joven.

Fiona conoció a **Scourge el Erizo** durante el momento en el que sus crímenes pasados habían regresado para atormentarla. Mientras que los Freedom Fighters comenzaron a cuestionar su confianza, el erizo le ofreció una vida emocionante sin responsabilidades. Reuniéndose en secreto con él, comenzó a abandonar sus deberes como Freedom Fighter; y eventualmente, huyó con él, encontrando más "divertido" ese estilo de vida más sombrío. Se volvió su reina cuando conquistó **Moebius**, pero cuando los planes de Scourge se derrumbaron, fue forzada a huir para salvarse.

Fue vista por última vez tomando control de los **Destructix** y utilizándolos para invadir la **No Zona** para rescatar al erizo malvado, todo a cambio de hacer un trabajo misterioso para el **Dr. Finitevus**. Con la pareja sombría reunida en Moebius, todo puede pasar.

## PERFIL:

**Primer Aparición:**

**Como una Auto-Automata:**

Sonic the Hedgehog #28

**En persona: Knuckles the Echidna #26**

**Habilidades:**

**Balance** - Puede que no sobresalga en una cosa, pero es habilidosa de muchas formas:

- Médica de combate entrenada.
- Combatiente de campo.
- Ladrona experimentada y cazatesoros.
- Lo suficientemente lista como para trabajar brevemente con el Grupo de Expertos.



UNIFORME  
DE LOS  
FREEDOM  
FIGHTERS





# NACK

## LA COMADREJA

### PERFIL:

#### Primer Aparición:

Sonic Triple Trouble Special

#### Habilidades:

**Puntería** - Tiene una puntería incomparable.

**Artilugios** - Tiene una gran variedad de armas, trampas, y dispositivos, de los cuales muchos están incorporados en la Marvelous Queen.

Nack la Comadreja, a veces conocido como "Fang el Francotirador", es un extraño híbrido de lobo y comadreja. Es conocido por su característico colmillo, su variedad de armas, y su moto flotante, la **Marvelous Queen**. es un mercenario de mucho renombre, cazando tanto tesoros como individuos. Ha capturado o superado a **Sonic el Erizo** cuatro veces. Usualmente prefiere trabajar en pro de la velocidad, eficiencia, y para no compartir la recompensa. Ha trabajado con su hermana gemela, **Nic la Comadreja**, en raras ocasiones, pero su rivalidad con ella es legendaria.

Ha trabajado con los **Destructix** por un breve periodo, pero no sirvió a sus intereses. Su equipo más desastroso fue con otras tres comadreas llamadas **Jeff**, **Karl**, y **Konor**. Planearon secuestrar y extorsionar a la **Princesa Sally Acorn**, pero las cosas fallaron y los lacayos fueron arrestados. Fue capturado, sólo para encontrar a su pandilla bastante enfadada por ser dejados atrás. Cuando la oportunidad se presentó, se escabulló de prisión, no sin antes envenenar la comida de la pandilla. Su último trabajo involucró a **Bean** y **Bark** en su cruzada, pero terminó en desastre.

Tiene resentimientos contra Sonic y Sally. Aunque ha logrado capturar al primero de estos en múltiples ocasiones, las circunstancias extremas han hecho que pierda al rehén o a la recompensa. Sally lo insultó y lastimó personalmente. Así que, aunque permanece profesional en la mayoría de los trabajos, disfruta especialmente las oportunidades de atacar a los **Freedom Fighters**.



**NACK CON JEFF,  
KARL, Y KONOR**



# REINA DE HIERRO Y REY DE HIERRO

La Reina de Hierro nació siendo **Regina Ferrum** en la capital **Overland** de **MegaCentral**. Creció como parte de un culto tecnomágico donde aprendió a controlar los pulsos eléctricos, y así, la maquinaria. La tecnomagia era ilegal en Overland, y el culto entero fue arrestado. Debido a su corta edad, salió con un castigo “menor”, el exilio. Regina comenzó a deambular por el mundo justo cuando la **Gran Guerra** explotó a su alrededor. Sola y miserable, juró que las tradiciones de su culto regresarían y conquistarían **Mobius**. Llegó hasta el **Reino Dragón**, donde conoció al búfalo señor de la guerra, **Jun Kin**. Con sus armas y maquinaria antigua, hicieron equipo para conquistar el Reino. Pero en contra de las **Cuatro Casas** de la región y los libres, sufrieron una racha de derrotas hasta que el **Dr. Ivo Robotnik** llegó en busca de expandir su imperio global. Esta última logró convencerlo de auspiciarlos como sub-jefes, y la dupla se convirtió en el **Rey y Reina de Hierro**.

A pesar del apoyo del Doctor, sus enemigos permanecieron numerosos. Un avance llegó cuando Jun Kin asesinó a la **Novia de las Noches Abundantes** y Regina tomó control del **Clan Yagyu**. A través de engaños, la Reina de Hierro utilizó al clan para ayudar y combatir a los otros al mismo tiempo. Al sembrar confusión y miedo en los otros clanes, fue capaz de forzarlos a jurar lealtad. Llevando el título de “Novia de las Cuatro Casas”, se dispuso a conquistar a los libres restantes antes de responder a las invitaciones de su amor por correspondencia, **Snively Robotnik**. Ambos planearon usurpar el **Imperio Eggman**. El Rey y la Reina de Hierro gobernaron el imperio brevemente desde **Nueva Megaópolis**, pero fueron derrotados por los **Freedom Fighters** y **Monkey Khan**. Jun Kin fue destruido por los Fan de Fen Xing. Regina fue encarcelada en el Reino Dragón hasta que Snively trató de rescatarla. El plan fracasó, pero el **Dr. Eggman** estaba tan impresionado por su amor que los puso a cargo del Capítulo de la **United Federation** en la **Egg Legión Oscura**. Ahora, Regina tiene cyborgs, robots y amor en la palma de sus manos; y aún no ha notado nada raro en su “Snively”.



REGINA Y  
SNIVELY



LA JOVEN  
REGINA  
APRENDE A  
CONTROLAR SU  
TECNOMAGIA

## PERFIL:

### Primer Aparición:

Sonic the Hedgehog #60

### Habilidades: Rey de Hierro

**Superfuerza** - Es fácilmente uno de los cinco mobianos más fuertes.

**Invulnerabilidad** - Posee una misteriosa cuasi-invulnerabilidad, capaz de soportar una increíble cantidad de daño.

### Habilidades: Reina de Hierro

**Tecnomagia** - Puede controlar la maquinaria y los constructos sintéticos. Los cyborgs y la I.A. también son susceptibles a su magia.



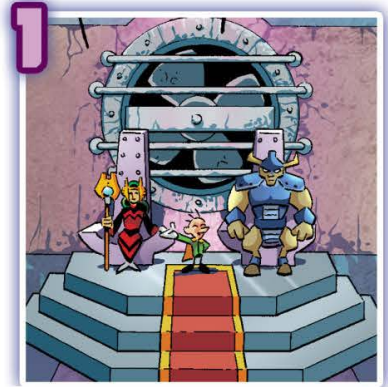


# CUATRO CASAS

## PERFIL:

Primer Aparición:  
Sonic Universe #13-16

Las Cuatro Casas son clanes ninja separados que han peleado por el control del **Reino Dragón** durante siglos. Cada uno tiene sus razones, y a ninguno parece importarles que los libres queden en el fuego cruzado. Cada casa está presidida por una "Novia", la líder, que está "casada" con su clan. Por un breve tiempo, todos los clanes juraron lealtad a la **Novia de las Cuatro Casas**, alias, la **Reina de Hierro**.



**Cuatro Casas (1)** - La **Novia de las Cuatro Casas**, la Reina de Hierro, comandó brevemente a los cuatro clanes. Su dominio fue roto por tratados impulsados por **Monkey Khan, Rey de los Libres**.



**Clan Shinobi (2)** - Presidido por la **Novia de la Vigilia Constante**, estos camaleones trabajan para mantener el mal bajo control. Debido a sus bajos números, trabajan de forma sutil y secreta. Los espías suelen ser asignados para vigilar a las amenazas potenciales al otro lado del mundo, aunque el clan se enfoca en el Reino Dragón.



**Clan Raiju (3)** - Presidida por la **Novia de la Tormenta Conquistadora**, estos lince ninja viven para el combate y son los más agresivos de las Cuatro Casas. Creen que el poder lo es todo. Recientemente se unieron a la **Egg Legión Oscura**.



**Clan Gossamer (4)** - Presidido por la **Novia del Alcance Sin Fin**, estas arañas ninja siguen las enigmáticas órdenes de la **Red del Destino**. Cada hilo da pistas del futuro, pero solo puede ser leída e interpretada por ciertos miembros del clan.



**Clan Yagyu (5)** - Los murciélagos ninja del **Clan Yagyu** eran asesinos y marginados hasta que fueron unificados por la **Novia de las Noches Abundantes** hace muchas generaciones. Luego de la muerte de su Novia más reciente, el clan se ha separado nuevamente, con pandillas de diferentes tamaños, cada una siguiendo a un **Señor**.



# UMA Y CLAN ARACHNIS ARACHNE

Uma Arachnis era la estudiante más condecorada y talentosa de la **Novia del Alcance Sin Fin** en el **Clan Gossamer**. Era muy habilidosa para leer la **Red del Destino** y se rumoraba que sería la siguiente en la línea como Novia del Clan. Sin embargo, Uma vio un destino fatal para la **Fuente de Todo** y dedicó su vida a asegurar que no fuera utilizada para la maldad. A partir de ahí, los detalles de su viaje están envueltos en misterio.

De alguna forma, entró a la **Zona del Silencio**, y fue forzada a servir a **Ixis Naugus**. Ahí conoció a **Kodos**, con quien continuó trabajando después de la derrota de Naugus. Mediante él, consiguió la **Espada de los Acorn**, una de las últimas manifestaciones restantes de la Fuente de Todo. Desafortunadamente, ambos se ocultaron en las alcantarillas tóxicas de **Robotrópolis**; siendo envenenados y con Kodos enloqueciendo. Sabiendo que no sobreviviría para cumplir su misión, Uma dejó los huevos de sus hijos antes de fallecer.

Los seis hijos de Uma nacieron con el sentido innato de cumplir la misión de su madre, obtener la Espada y la **Corona de los Acorn**. Funcionando como su propia casa, el Clan Arachne también era guiado por la antigua lealtad de Uma a Ixis Naugus. Buscaron la Espada de los Acorn con saña hasta que la **Princesa Sally Acorn** la entregó. Luego esperaron hasta que la oportunidad de liberar a Ixis Naugus se presentara. Cuando los **Egg Grapes del Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** fueron preparados para drenar el poder de la Zona del Silencio, utilizaron la brecha entre zonas y el poder de la Espada para salvar a su maestro. Sirvieron con lealtad, casi sin pensar, hasta que fueron capturados y sometidos a los Egg Grapes. Al igual que Uma, los Arachne dieron sus vidas por la misión. Gracias a sus esfuerzos, la Espada y Corona de los Acorn terminaron en las manos de **Mammoth Mogul**, preparándolas para ser destruidas por Sir Connery y así previniendo su uso por el mal.

## PERFIL:

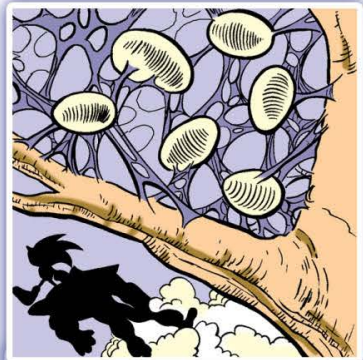
**Primera Aparición:**

**Uma Arachnis:**

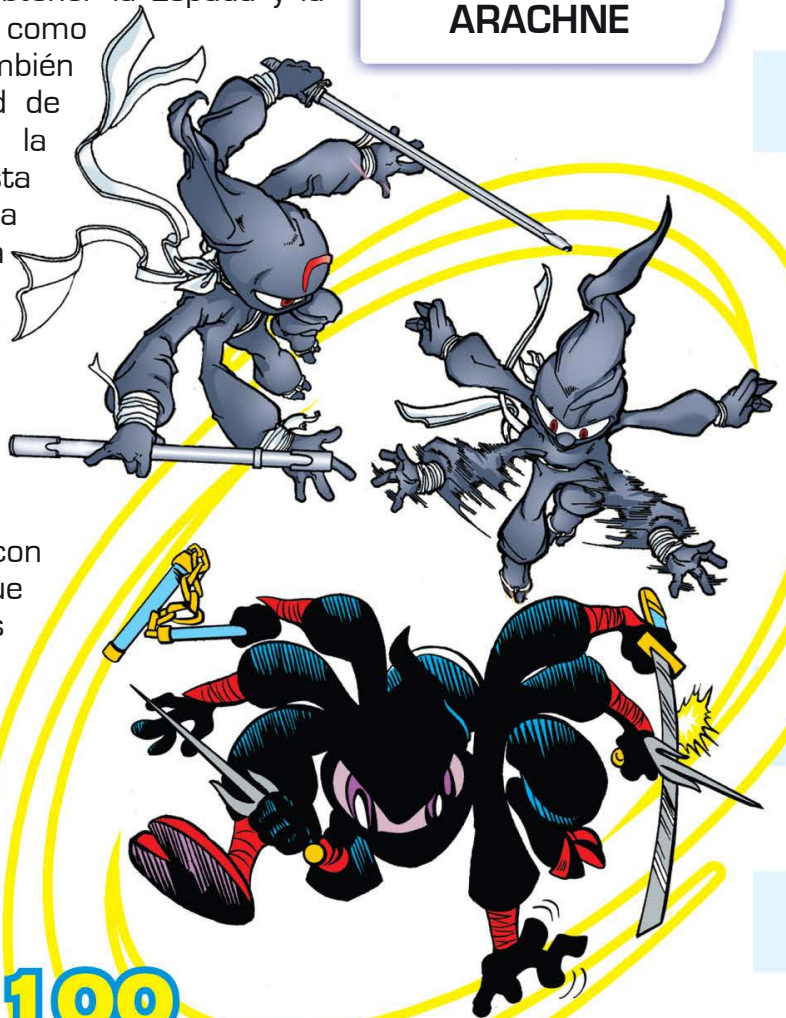
Sonic the Hedgehog #53

**Clan Arachne:**

Sonic the Hedgehog #111



**UMA DEJA LOS  
HUEVOS QUE SE  
CONVERTIRÁN  
EN EL CLAN  
ARACHNE**





# KODOS

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #43

### Habilidades:

**Guerrero** - Habilidoso con su hacha de batalla gigante, tácticas militares, y su gran tamaño, Kodos era una fuerza de temer.

Se dice que Kodos Lion nació en **Efrika**, pero eso es casi todo. Estaba insatisfecho con la vida en su hogar y tomó la primera oportunidad de viajar a **Mobotrópolis** y ver qué oportunidades le esperaban al otro lado del océano. Allí, se unió a la milicia real. Su habilidad e ingenio le ayudaron a subir de rango rápidamente hasta que fue nombrado señor de la guerra de todas las fuerzas del reino. Sin embargo, su ego lo llevó a ver a la milicia e incluso a la familia real como débiles. Comenzó a planificar la conquista del **Reino de los Acorn** para sí mismo, pero antes de que pudiera actuar, **Overland** comenzó a atacar las fronteras. Kodos conspiró con el Hechicero Real en ese tiempo, **Ixis Naugus**, para evitar que el **Rey Maximillian Acorn** tuviera un mejor concejo y asegurar que las tensiones llegaran a un punto culmine. Estaba entusiasmado cuando se declaró la guerra en el 3220. Sin embargo, los Overlanders probaron ser demasiado fuertes. Pronto sus ejércitos habían marchado hasta la capital y los ciudadanos se habían refugiado. Kodos recuperó el castillo, pero la guerra se había perdido. Luego, un desertor Overlander, **Julian Kintobor**, llegó a ellos. El señor de la guerra odiaba a los Overlanders, pero el ingenio y crueldad de Julian le interesaba. Le enseñó todo lo que sabía como líder militar y luego le mostró sus planes para conquistar el reino después del conflicto. El momento de confianza de Kodos fue escogido erróneamente, Julian lo traicionó y lo arrojó a la **Zona del Silencio**.

Dentro de la zona, enfrentó a monstruos y otros exiliados. Se reunió con **Ixis Naugus**, quien le ofreció protección de los efectos de la zona a cambio de lealtad, Kodos accedió para salvarse. Luego, regresó a la **Zona Primaria** y llegó a comandar un grupo de convictos, muchos de los cuales se terminarían convirtiendo en los **Destructix**. Eventualmente se asentó en las alcantarillas de **Robotrópolis**, planificando, sin conocer a cerca de su radiación tóxica. Intentó robar la **Espada de los Acorn** junto a su camarada, Uma Arachnis y, aunque lo lograron, enloqueció con el tiempo gracias a la radiación enfermiza. Atacó a Uma y a todos en su camino, obsesionado por conservar la espada. Eventualmente su locura lo llevó al conflicto directo con la **Princesa Sally Acorn** al borde de una ravina. La Espada de los Acorn canalizó su poder a través de Sally para proteger al linaje real, y el señor de la guerra fue atacado por una rafaga de energía mágica. Fue lanzado a su perdición.



# LA ARMADA DE BATALLA AVIAR

La Armada de Batalla Aviar proviene de una cultura ancestral conocida como “Babilonios”. Aunque la mitad de esta gente antigua disfrutaba el viaje y la independencia, la otra mitad adoptó un estilo de vida estricto y militarista bajo la familia de los **Battlekukku**. La Armada se unió al Imperio Eggman en busca de apoyo para unificar a su gente. Básicamente, siendo un capítulo más en la **Egg Legión Oscura**, los soldados de la Armada disfrutaban de la tecnología avanzada (tales como la anti-gravedad y el vuelo integrado en sus trajes) y las armas. Lograron localizar y alzar la isla flotante perdida de **Babilonia** con la ayuda de los **Babylon Rogues**, dañando gravemente a **Nueva Mobotrópolis** en el proceso. Sin embargo, gracias a Sonic y a los Rogues, la ciudad y la **Battle Fortress** de la Armada se estrellaron en las montañas.

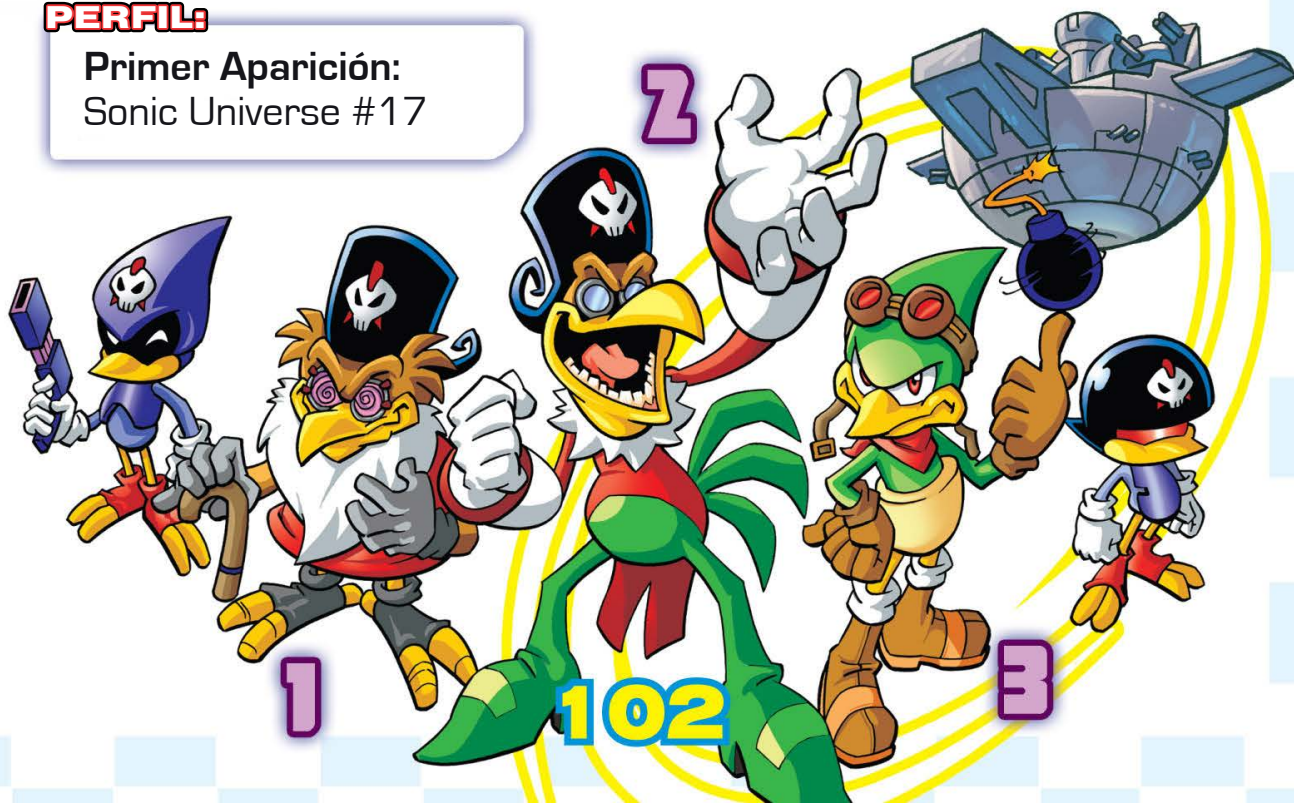
**Dr. Fukurokov (1)** - Un búho viejo que logra ser un inventor competente y consejero a pesar de su aparente atolondramiento. Su lealtad a la Armada solo es superada por la lealtad a sus propias creaciones.

**Battlekukku XV alias Battle Lord (2)** - El comandante en jefe actual de la Armada. Ve su servicio al **Dr. Eggman** como temporal, y planea conquistar **Mobius** una vez que lidie con los “miembros rebeldes” de su especie. Parece tener poderes misteriosos, similares a los de **Bean el Pato Dinamita**.

**Battlekukku XVI alias Speedy (3)** - Es todo lo que su padre era en sus días de juventud: rápido, poderoso y arrogante. A diferencia de este último, Speedy mostrará respeto a aquellos que puedan mantener su ritmo. Tiene un resentimiento muy personal en contra de **Jet el Halcón** al ser rechazado años atrás. A pesar de la lealtad a su padre, cuestiona su “sabiduría” de vez en cuando.

## PERFIL:

Primer Aparición:  
Sonic Universe #17





# BABYLON ROGUES

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #163

**Babylon Rogues** se refiere generalmente a una comunidad de individuos desertores de la **Armada de Batalla Aviar**. Viajan por el mundo haciendo lo que quieren; usualmente buscando pistas sobre sus ancestros misteriosos. El trío de Jet el Halcón, Storm el Albatros, y Wave la Golondrina se convirtió en el grupo más famoso de desertores de la Armada, y tomaron el nombre “Babylon Rogues” para sí mismos. Estos Rogues viajan por el mundo en un veloz dirigible que les da hospedaje, un pequeño taller, y los lleva más lejos de lo que sus Extreme Gear podrían. Cada uno tiene una **Extreme Gear**, o tabla voladora, personalizada que les permite viajar rápido y con estilo sobre cualquier terreno.

**Jet el Halcón (1)** - El líder veloz y charlatán de los Rogues. Sueña con la riqueza y con descubrir los secretos de su gente, con suerte, ambos a la vez. Conocido como el “Legendario Maestro del Viento”, es un arrogante sin remedio. También tiene una venganza personal contra la Armada más allá de la antigua pelea entre las facciones.

**Storm el Albatros (2)** - Los músculos del equipo, y definitivamente no el cerebro. Sigue felizmente todas las órdenes de Jet con entusiasmo y rara vez piensa por sí mismo. Suele frustrarse con el equipo frágil de Wave y su uso de palabras largas.

**Wave la Golondrina (3)** - La mecánica con poca paciencia del equipo. Desarrolla y mantiene todas sus Extreme Gears. También es la más centrada de los tres, usualmente derribando los planes más locos de Jet. Además, tiene muy poca paciencia con la estupidez o tosquedad de Storm.



# TRASH EL DEMONIO

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic Universe #11

### Habilidades:

**Superfuerza** - Es bastante bruto, capaz de estar a la altura de Knuckles

**Grito Sónico** - Puede gritar con una fuerza contundente

Cientos de años atrás, los **Equidnas** super avanzados de **Albion** libraron las **Guerras Olvidadas** contra la **Orden de Ixis**. Albion fundó una colonia de investigación en **Downunda** para encontrar formas nuevas de derrotar a los magos malvados, pero en su lugar, los investigadores realizaron actos terribles. Los **Tasmanians**, la sociedad más avanzada del continente en ese tiempo, fueron utilizados como sujetos de prueba en experimentos genéticos. En lugar de niños **Mobianos**, comenzaron a producir **Perros Demonios de Tasmania** salvajes: **Mobinis** que funcionaban como guardias excelentes o bestias molestas.

Por estos actos poco éticos, la colonia fue removida y aquellos involucrados fueron castigados severamente, pero el daño estaba hecho. Generación tras generación de Tasmanians produjo cada vez menos Mobianos y más Perros Demonios hasta que su sociedad fue olvidada y se pensó que los salvajes eran la norma. Cada generación contó la historia de cómo los Equidnas fueron los culpables.

Thrash es tal vez el último Mobiano Tasmanian vivo. Viaja por **Mobius** con sus Perros Demonios de su camada, sus "hermanas". Su única meta es localizar a la civilización oculta de los Equidnas y darles una probada de la devastación que han traído a su gente.

Es increíblemente fuerte, rivalizando incluso con **Knuckles** en poder bruto. Es rápido, ágil, y ha crecido para ser un superviviente experto. Cuando sus habilidades le fallan, siempre puede contar con un poderoso grito sónico que es suficiente para derribar a alguien. Thrash es un hombre rudo, pero justo, con un fuerte sentido de la justicia, pero un aún más grande sentido de la venganza.



PERROS DEMONIO DE  
TASMANIA PRIMITIVOS





# AUTOPISTA CÓSMICA

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #11

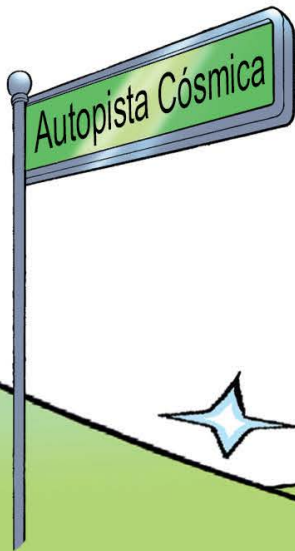
Para entender la Autopista Cósmica, primero hay que entender el multiverso, la gran matriz de realidades alternativas. El planeta **Mobius** y el **Sonic el Erizo** con los que estamos más familiarizados están en la **Zona Primaria**. Dicha Zona es el núcleo del multiverso, todas las realidades alternativas son variaciones de esta dimensión.

“Zona”, o “Zone”, en sí generalmente se refiere a una realidad alternativa, una dimensión completa. También puede referirse a “dimensiones de bolsillo” más pequeñas como la **Special Zone**. A veces también se ha utilizado para describir regiones en Mobius, pero esa terminología se está dejando de utilizar.



**SONIC INTENTA  
NAVEGAR POR LA  
AUTOPISTA CÓSMICA  
POR PRIMERA VEZ**

La Autopista Cósmica, a veces llamada la **Autopista Interdimensional**, es una red de caminos que conectan todas las zonas del multiverso. Sus caminos planos y sin características se retuercen y serpentean entre sí en un crepúsculo perpetuo. Es increíblemente difícil salir de una zona propia y llegar a la Autopista Cósmica, pero hacerlo permite el libre acceso al resto del multiverso.



La Autopista Cósmica es monitoreada y vigilada por la **Patrulla Interzonal** de la **No Zona**.

# ZONIC Y LA PATRULLA INTERZONAL

## PERFIL:

Primer Aparición:  
Sonic Super Special #8

Zonic es un Patrullero Interzonal, miembro de la Patrulla Interzonal, que monitorea y vigila la **Autopista Cósmica** y el multiverso en general. Es una versión alternativa de **Sonic el Erizo**, y aunque es igual de atrevido y audaz, es mucho más serio respecto a sus deberes y compromiso con las reglas y regulaciones. Zonic y sus compañeros Patrulleros vienen de la **No Zona**, también llamada la **Zona Perpendicular**. Esta dimensión es única, ya que intersecta todas las otras zonas del multiverso. Debido a esta posición particular, aquellos provenientes de la No Zona aparecen parados horizontalmente cuando están en otras dimensiones.

De igual manera, cualquiera que visite la No Zona se encuentra de lado a menos que se le proporcione equipo especial para mantenerlos erguidos. Zonic y los Patrulleros están equipados con tecnología avanzada que les permite entrar y salir fácilmente de otras zonas. Sus trajes tienen capacidades limitadas de vuelo, permitiéndoles navegar otras dimensiones mientras están de lado. También tienen pequeños blasters equipados en guanteletes en caso de que la diplomacia falle cuando persiguen a un criminal. Vigilar todo el multiverso es un gran trabajo, así que todos en la No Zona contribuyen a la causa. Curiosamente, todos sus nombres comienzan con "Z" (sí, eso significa que la contraparte de **Knuckles** se llama "Znuckles"). Hasta hace poco, los Patrulleros solo tenían que preocuparse de algún criminal que cruce las zonas para causar problemas de forma ocasional. Sin embargo, ahora toda la dimensión está en una batalla encarnizada contra el malvado **Dr. Eggman Nega**. Debido a la gravedad de los combates, la mayor parte de la Autopista Cósmica ha sido bloqueada, impidiendo casi todo el viaje interdimensional.



LOS PATRULLA INTERZONAL PROTEGE LA AUTOPISTA CÓSMICA



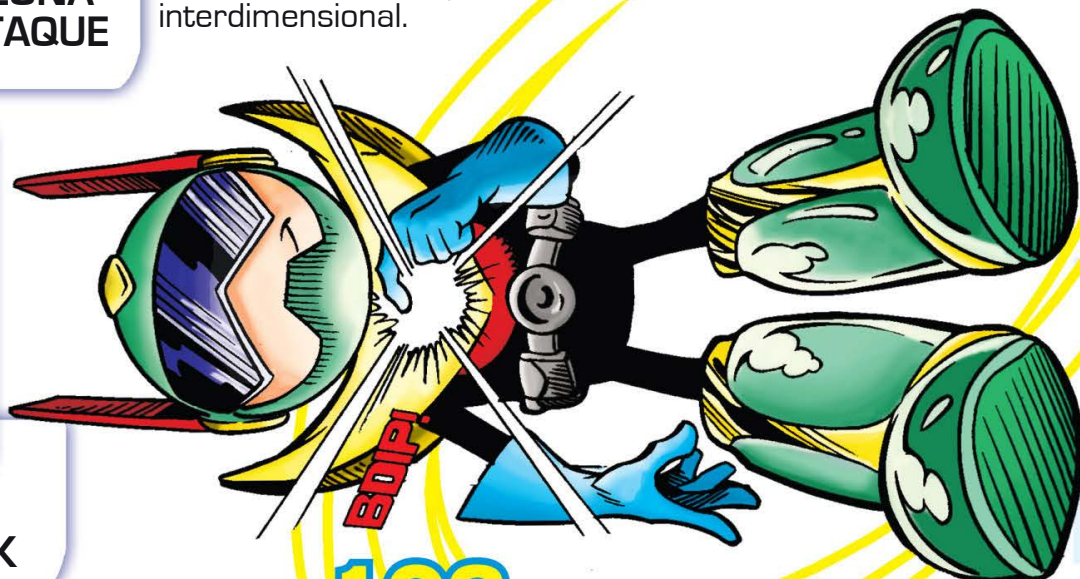
LA NO ZONA BAJO ATAQUE



ZONIC SIN MÁSCARA



ALCAIDE ZOBOTNIK





# SILVER

## EL ERIZO

### PERFIL:

#### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #194

#### Habilidades:

**PES** - La percepción extrasensorial le permite tener telepatía limitada, pero solo lo suficiente para causar vértigo moderado o dolor de cabeza.

**Telequinesis** - Puede levantar objetos muchas veces superiores a su tamaño y peso, así como manipularlos con precisión, todo con su mente. También puede volar por un tiempo limitado, atrapar proyectiles y disparos láser, y hacer que maquinaria entre en cortocircuito.

Silver el Erizo proviene de doscientos años en el futuro de la **Mobius Primaria**. El futuro está en desastre perpetuo. Cada vez que viaja atrás en el tiempo para resolver un problema, surge otro y tiene que encontrar la nueva causa del terror. Está ansioso por ser un héroe, pero su obstinación lo domina. A veces es ingenuo hasta el extremo y su corazón está en el lugar correcto, pero tiene mucho que aprender.

El erizo tiene muy pocos contactos en su época: **Edmund**, el **Último Guardián de Onyx Island** (la mitad hundida de **Angel Island**) y **Mammoth Mogul**. Fue criado por el viejo y enfermo mamut, quien lo envió en su misión de encontrar un "traidor entre los Freedom Fighters en el pasado". Esta búsqueda llevó al joven a unirse a los **Freedom Fighters Secretos**.

Silver utiliza la **Time Stone Naranja** para viajar a través del tiempo. Debido a sus constantes viajes en el tiempo, se ha "desacoplado" del mismo. Esto significa que cada vez que regresa a casa, permanece inalterado por los eventos que cambió y debe reaprender la historia de Mobius cada vez. Esto conduce a gran parte de su confusión.

Si se agota por usar sus poderes psíquicos en exceso, puede recargarse absorbiendo rings de poder.



**SILVER CON SU  
MENTOR, MAMMOTH  
MOGUL**



# BLAZE Y SU LA GATA MUNDO

Blaze la Gata es una princesa y la **Guardiana** de las siete **Sol Emeralds** y el **Cetro de Joyas**. Debido a su conexión con las esmeraldas, está tanto bendecida como maldita con poderes piroquinéticos. La naturaleza peligrosa de sus poderes la ha aislado, dándole un comportamiento algo frío. Aunque a menudo es sombríamente seria, sus aventuras con **Sonic el Erizo** la han ablandado un poco (pero no han disminuido su miedo a las alturas). A veces viaja con **Marine la Mapache**, una chica vivaz con talento para construir embarcaciones marítimas y con sueños de ser capitana.

Marine vive y trabaja en **Seagull Island** con la **Tripulación Coco**, un grupo juvenil de koalas. Aunque la mapache puede poner a prueba los nervios de Blaze, la princesa le tiene cariño. Gran parte del mundo de Blaze es océano, con cientos de islas salpicando la superficie. Algunas de las islas más grandes están construidas con tecnología y arquitectura modernas, mientras que la mayoría de las islas más pequeñas siguen siendo entornos exuberantes y prístinos. Un recurso local importante generalmente llamado "material" son minerales de varios colores y consistencias que resultan increíblemente versátiles para construir cualquier tipo de dispositivos. Aunque mayormente pacífico, el mundo está plagado por el pirata **Capitán Whisker** y su tripulación de robots. Es acompañado por sus pequeños secuaces **Min** y **Mum**, mientras que el arrogante **Johnny** sirve como un protector rápido y poderoso. Se desconoce si el Capitán Whisker es nativo del mundo de Blaze o es una creación del **Dr. Robotnik** o el **Dr. Eggman Nega**.

## PERFIL:

### Primeras Apariciones:

**Blaze la Gata:** Sonic the Hedgehog #160

**Marine la Mapache:** Sonic the Hedgehog #180

**Capitán Whisker:** Sonic the Hedgehog #180

**Johnny:** Sonic the Hedgehog #180

### Habilidades: Blaze (1)

**Piroquinesis** - Puede invocar y controlar el fuego; lanzar bolas ardientes, levantar pilares de llamas o flotar brevemente como si tuviera cohetes en sus pies.

**Supervelocidad** - Tiene una velocidad comparable a la de Sonic. Combinada con su piroquinesis, se convierte en un cometa ardiente.

**Burning Blaze** - Cuando tiene las siete Sol Emeralds, se transforma en su súper forma. Capaz de volar y producir aún más ataques de fuego, se vuelve más rápida e invulnerable.

### Habilidades: Marine (2)

**Mecánica** - Aunque no está al nivel de Tails, sigue siendo notablemente hábil para ser una niña tan joven.

**Acento** - Charla con lo que reconoceríamos como un mal acento australiano.

### Habilidades: Capitán Whisker (3)

**Chasis Resistente** - Su cuerpo es increíblemente duradero y pesado como una bola de demolición viviente.

### Habilidades: Johnny (4)

**Supervelocidad** - Ya sea en una moto acuática, corriendo o volando, es capaz de igualar la velocidad de Sonic.





# DR. EGGMAN NEGA



## PERFIL:

**Primeras Apariciones:**

**Dr. Eggman Nega (en un flashback):**  
Sonic Universe #1

**Sol Emeralds:** Sonic Universe #1

**Cetro de Joyas:** Sonic Who's Who Encyclopedia

**Habilidades:**

**Inteligencia** - Parece estar a la par con el Dr. Robotnik. Dado su éxito contra la Patrulla Interzonal y con los viajes interdimensionales, podría ser incluso más inteligente.

No se sabe mucho sobre el malvado Dr. Eggman Nega. Algunos relatos dicen que viene del mundo de **Blaze**. Otros dicen que proviene de la época de **Silver**. Es elocuente y sofisticado, pero también aterradoramente despiadado. Actualmente está desatando una guerra por sí solo contra la **Patrulla Interzonal** de la **No Zona**, y el rumor es que busca recolectar las **Sol Emeralds** y el **Cetro de Joyas**.

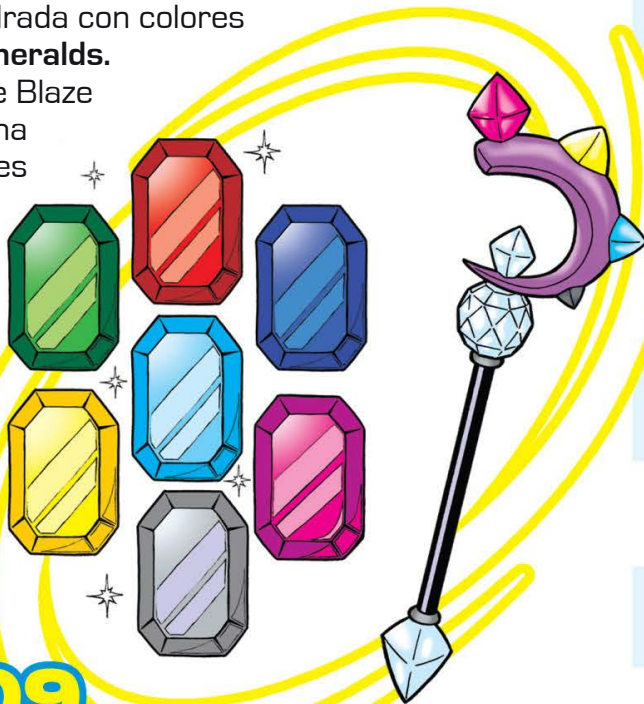


**SONIC, BLAZE Y MARINE SE ENFRENTAN AL DR. EGGMAN NEGA Y SUS FUERZAS**

## SOL EMERALDS Y EL CETRO DE JOYAS

Las Sol Emeralds son gemas de forma cuadrada con colores y propiedades muy similares a las **Chaos Emeralds**.

Existen exclusivamente en el mundo natal de Blaze la Gata, y ella es su **Guardiana**. Su poder la ha bendecido y maldecido con increíbles poderes piroquinéticos. Gracias a la conquista del Dr. Nega, muchas permanecen perdidas en el multiverso. El Cetro de Joyas es un dispositivo ornamentado que se asemeja a un bastón de pastor. Generalmente se encuentra descansando en lo profundo del núcleo del mundo de Blaze, sirve como ancla y enlace estabilizador entre el mundo de Blaze y **Mobius**. Se desconoce el por qué este extraño dispositivo conecta los dos mundos y el cómo lo hace.



# SCOURGE

## EL ERIZO

Scourge el Erizo comenzó como un **Sonic el Erizo** alternativo en el mundo oscuro y reverso de **Moebius**. En lugar de la **Gran Guerra**, ellos tuvieron la **Gran Paz**. En lugar de que su padre fuera un soldado heroico de bajo rango, era un diplomático cobarde pero importante con poco tiempo para su hijo. Scourge formaba parte de los **Anti-Freedom Fighters**: matones que derrocaron al **Rey Acorn** y trajeron el caos a todo el reino. Cuando se aburrieron de destruir su mundo propio, viajaron a **Mobius** para causar problemas. En esos días, era llamado "**Sonic Malvado**" o "**Anti-Sonic (1)**", y era más una molestia que una amenaza.

Intercambió lugares con Sonic durante un breve periodo, y comenzó a coquetear con todas las chicas de **Knothole** mientras mantenía la farsa con **Patch**, el **Antoine Malvado** que había suplantado al original durante meses. Cuando Sonic regresó de Moebius, el Sonic Malvado terminó escapando con **Rouge la Murciélago**. Juntos planearon robar la **Master Emerald**, pero fueron detenidos por el **Guardián Locke**. Este Sonic alternativo intentó transformarse en "super" usando la Esmeralda pero fue interrumpido a mitad de la transformación por Locke. El incidente cambió drásticamente al erizo, adquiriendo pelaje verde y dos cicatrices, se renombró a sí mismo como Scourge.

Esto también llevó a un cambio en su mentalidad, lo que resultó atractivo para **Fiona Fox**, una de las chicas que había cortejado mientras pretendía ser Sonic. Los dos eventualmente fueron a Moebius para conquistarlo. Como el **Rey Scourge (2)**, forzó reformas masivas en su planeta antes de liderar una invasión a Mobius. Mientras él y su **Escuadrón de Supresión** mantuvieron cautivo el Cuartel de los **Freedom Fighters** durante unos días, finalmente fue derrotado por Sonic y arrestado por la **Patrulla Interzonal**. Después de una breve estancia bajo el ojo vigilante del **Alcaide Zobotnik**, fue liberado por Fiona y los **Destructix**, regresando a Moebius.

Scourge está obsesionado con demostrarse a sí mismo que es más que solo un clon de Sonic, así como superior a todos los demás, en todas partes.

Dado su poder y falta de inhibición, es increíblemente peligroso.



110

### PERFIL:

**Primeras Apariciones:**

**Como Sonic Malvado:**

Sonic the Hedgehog #11

**Como Scourge:**

Sonic the Hedgehog #160

**Habilidades:**

**Super Velocidad** - Puede fácilmente mantener el ritmo con Sonic.

**Spin Dash** - Se enrolla en una bola o disco de corte, capaz de dirigirse a objetivos y causar enormes daños.

**Super Scourge** - Si tiene siete Chaos Emeralds (o un poder equivalente), se transforma en una versión oscura de Super Sonic. Invulnerable, exponencialmente más rápido y capaz de volar, es una fuerza temible a la que enfrentarse.





# ESCUADRÓN DE SUPRESIÓN

## PERFIL:

Primera Aparición:

Como Anti-Freedom Fighters:

Sonic the Hedgehog #24

Como Escuadrón de Supresión:

Sonic the Hedgehog #189

Originalmente conocidos como los **Anti-Freedom Fighters**, este grupo de matones se deleitaba con quebrantar la ley y causar problemas a sus equivalentes virtuosos en la **Mobius Primaria**. Sin embargo, después de ser disciplinados por **Scourge el Erizo**, el Escuadrón de Supresión se convirtió en una fuerza a tener en cuenta.

**Scourge el Erizo (1)** - Su líder intermitente. Es valorado por su poder, pero el equipo lo detesta.

**Fiona Fox (2)** - Originaria de la Mobius Primaria, solo mantenía una posición de rango porque estaba saliendo con Scourge.

**Princesa Alicia Acorn (3)** - Fría e insensible hacia sus camaradas, va a coquetear con el hombre que considere más poderoso para asegurarse de tener a alguien cerca que cumpla sus órdenes o para usarlo como escudo. El arma de su elección es un látigo.

**Miles Prower (4)** - Arrogante e inteligente, intenta parecer maduro a pesar de su edad y se niega a ser llamado "Tails". A menudo prefiere manipular desde las sombras y usar magia antes que maquinaria.

**Boomer Walrus (5)** - El mecánico del equipo y el golpeador más pesado después de Scourge. Disgustado con la "debilidad" de Rotor, se mejoró cibernéticamente. Ahora tiene cañones sónicos integrados en sus brazos.

**Patch D'Coolette (6)** - Un pícaro traicionero que logró reemplazar a **Antoine** durante meses e hizo todo lo posible para arruinar su vida. Solía usar un parche en el ojo solo para presumir hasta que Scourge le dio una razón de verdad para usarlo. Es un espadachín altamente efectivo y a menudo usa veneno contra sus enemigos.



LOS ANTI-FREEDOM FIGHTERS ORIGINALES

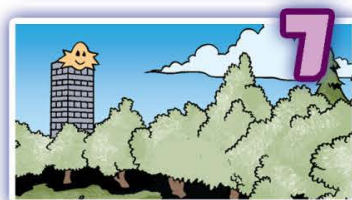


# MOEBIUS

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #11

Una zona alternativa también conocida como **Anti-Mobius**, es una versión oscura y retorcida de la **Mobius Primaria**. En lugar de tener unos pocos villanos poderosos, el mundo está invadido por personas egoístas y terribles. En vez de estar protegido por muchos héroes, Moebius es protegido por unos pocos. Donde hay valentía en la Mobius Primaria, hay cobardía en esta tierra, y así sucesivamente. En este mundo hay cientos de gemas verdes llamadas **Anarchy Beryl**. Como las **Chaos Emeralds**, tienen propiedades mágicas increíbles, pero sus energías son negativas y corrosivas. Un estado super (como **Super Sonic**) agotará al usuario a pesar de otorgar poder ilimitado. Los rings de poder en Moebius son mucho más raros y los dones que otorgan, a menudo vienen con un efecto secundario retorcido, como se ve en la demente **Rosy la Granuja (3)**. Durante su **Gran Paz**, Moebius se estancó culturalmente. Solo cuando una versión temprana del Escuadrón de Supresión comenzó a causar problemas, las cosas cambiaron, aunque no para mejor.



En lugar de la **Angel Island** flotante, Moebius presenta a la hundida **Demon Island** protegida por el **Supervisor O'Nux** [4] y sus agentes **Orderix**. Su ciudad **Atlantinópolis** [5] tiene un domo de energía protector alimentado por seis pequeñas piezas de Anarchy Beryl en lugar de la **Master Emerald**.

El mundo sufrió un cambio de identidad cuando Scourge el Erizo usó toda la extensión de su poder para conquistarlo. Decidido a hacer de su mundo natal algo más que una simple copia de Mobius, invadió el **Castillo Acorn (6)** y obligó a la gente a cambiar sus nombres y reconstruir sus identidades. Aunque aún hay esperanza. El amable veterinario y genio inventor **Dr. Ivo Kintobor (1)** mantiene el **Gran Bosque** protegido de la contaminación y el caos con un escudo de energía proyectado desde su imponente **clínica (7)**. Es asistido por **Buns Rabbot (2)**, una ex-miembro del **Escuadrón de Supresión** que fue expulsada cuando se descubrió que tenía **S.I.D.N. (Síndrome de Inmunodeficiencia Neuronal)**; su condición se mantiene bajo control dentro del ambiente estéril de la **Unidad de Paz Omega**, un traje con armamento no letal.





# SPECIAL ZONE

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic The Hedgehog #170



**LAS 7 CHAOS  
EMERALDS HABITANDO  
LA SPECIAL ZONE**

La Special Zone es una **dimensión de bolsillo** relacionada a **Mobius** y a la **Zona Primaria**. Está gobernada por **Feist**, quien cambia el psicodélico mundo a su conveniencia. Ahora es el lugar de reposo de las siete **Chaos Emeralds**; sin embargo, originalmente eran dos zonas separadas. La más famosa de ellas es la **Zona del Silencio**, un reino de crepúsculo perpetuo, descubierto y creado por **Ixis Naugus**. Al principio solo era una burbuja de espacio-tiempo, el mago malvado la extendió y modificó para suplir sus necesidades. Tiene trozos de tierra flotantes e inhóspitos, habitado por monstruos rastreros y con apenas conciencia. Las propiedades de la zona eventualmente causan sordera y locura, forzando a quien esté atrapado a someterse a la **magia cristalina** de Naugus por protección. La otra mitad de la zona provino de otra dimensión de bolsillo, conocida como **Void**. Era una zona similar a la Zona del Silencio en muchos aspectos, pero era mucho más estable y fácil de entrar o salir. Fue combinada con la primera de las zonas mencionadas por Ixis Naugus para incrementar su estabilidad. El **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** buscó manipular el poder de esta nueva y mejorada Zona del Silencio mediante sus Egg Grapes. Sin embargo, gracias a los esfuerzos de **Anonymous**, la mayoría de los dispositivos se perdieron gracias al poder en exceso de la zona. No mucho después, mientras los planes de Anonymous se llevaban a cabo, **Turbo Tails** y **Super Shadow** usaron sus talentos combinados para sellar dentro las cientos de Chaos Emeralds reunidas dentro de la zona. Este aumento de poder fue arrebatado por Feist; logrando reconfigurar la zona y condensar las Chaos Emeralds en siete. Todo el contenido de la zona fue removido y creado nuevamente, resultando en la **Special Zone**, ahora bajo su control.



# FEIST

## PERFIL:

### Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #43

### Habilidades:

**Modo Dios** - Parece ser capaz de hacer lo que sea en la Special Zone, principalmente la creación de mundos y pistas de obstáculos de la nada.

**Fuerza** - Fuerza superior al promedio.

**Inteligencia** - Un brillante inventor que ha creado vehículos y armas.

Poco se conoce acerca de la criatura llamada Feist. Luciendo similar a un panda, este ser gigantesco vivió dentro de la **Zona del Silencio**. Se desconoce si es un nativo o si fue puesto ahí por alguien. Aunque increíblemente poderoso, también tuvo que someterse ante el poder de **Ixis Naugus**.

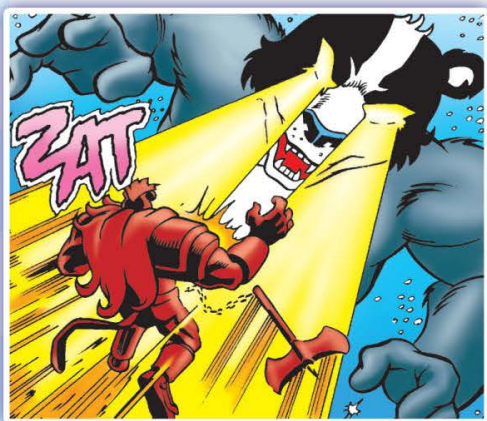
Por un tiempo, sirvió como uno de los vasallos de Naugus pero fue dejado atrás cuando el mago y los demás escaparon. Eventualmente, debido a los planes de **Anonymous** y un esfuerzo de último minuto de **Turbo Tails** y **Super Shadow**, **Feist** fue expuesto a cientos de **Chaos Emeralds** al mismo tiempo.

La criatura tomó las gemas y modificó la Zona del Silencio, convirtiéndola en su propia **Special Zone**. Ahora, siendo virtualmente un dios, puede alterar la realidad dentro de la zona como desee. También combinó las cientos de emeralds, creando las siete Chaos Emeralds que conocemos hoy en día.

Feist es un ser arrogante que se deleita en atormentar a cualquier visitante de la Special Zone. Creará desafíos a ser completados para que puedan ganar una de sus preciadas Chaos Emeralds, pero también está dispuesto a hacer trampa con tal de hacer las cosas más divertidas para él. Aunque es inimaginablemente poderoso, no es intocable - siempre que seas lo suficientemente valiente para atacar.



FEIST CONFRONTANDO AL TEAM DARK



DEJANDO FUERA DE COMBATE AL SEÑOR DE LA GUERRA KODOS





# CELDA DEL CREPÚSCULO

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Knuckles the Echidna #17



**EL DR. FINITEVUS  
ATRAPA A LA  
HERMANDAD EN CELDA  
DEL CREPÚSCULO**

La Celda del Crepúsculo, a veces llamada “Zona del Crepúsculo”, es una dimensión de bolsillo inhóspita. Es una zona distorsionada en un crepúsculo perpetuo y repleta de islas de roca flotantes desoladas. La dimensión es notablemente difícil de acceder, e incluso más difícil de salir. La mayoría de sus habitantes están allí en contra de su voluntad; se refieren a su transferencia como el “Evento Argus”, ya que el nombre “Argus” se ha mantenido en sus mentes desde el incidente. Cada especie estaba en su cúspide, preparados para traer una conquista violenta a sus respectivos mundos. La mayoría fueron conquistados por el Clan Nocturnus, y trabajan para el beneficio de sus maestros desde sus respectivas colonias. La excepción a esta regla fue la Legión Oscura, la cual fue exiliada a la zona por el Guardián Steppenwolf. Fueron rechazados por el Clan y dejados a su suerte. Con ayuda de tecnología Nocturnus robada, la legión hizo múltiples intentos de huir, y eventualmente lo consiguieron.

**Clan Nocturnus (1)** - Una antigua casta de la sociedad de Albion, dominan la zona. Su maestro, el Emperador Ix, investiga la energía de la zona para empoderarse.

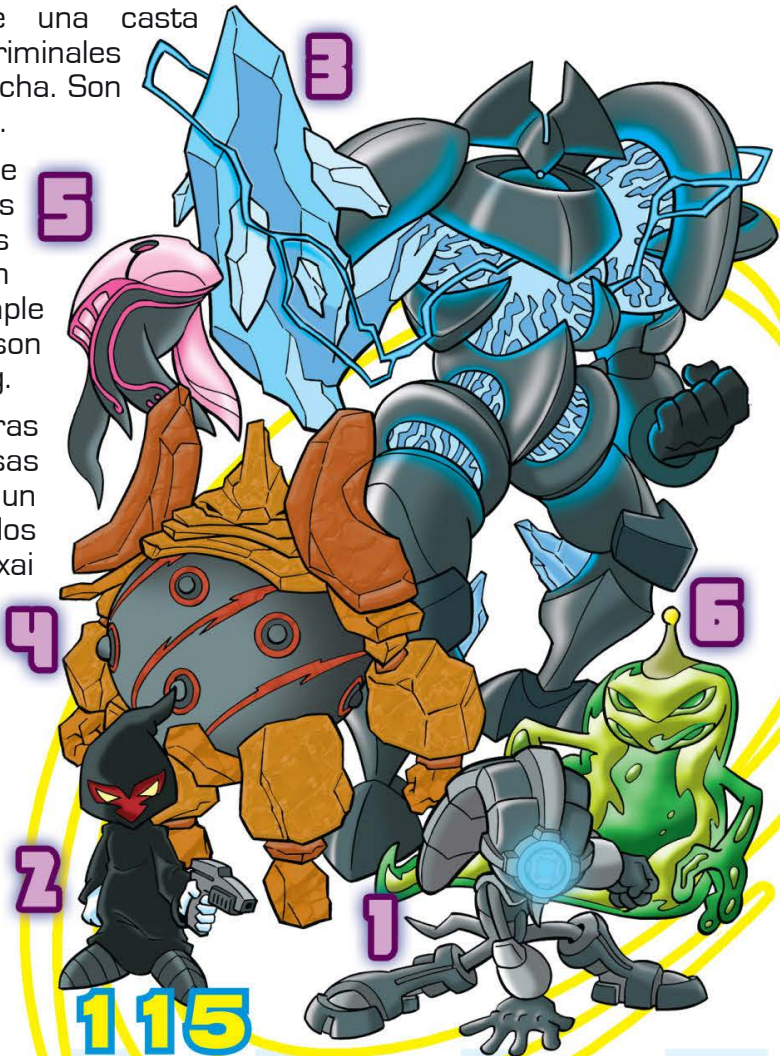
**Legión Oscura (2)** - Los descendientes lejanos del Clan Nocturnus, tecnológicamente inferiores, estos equidnas cyborg escaparon de la Celda del Crepúsculo.

**Zoah (3)** - Una especie de gigantes con armadura que están compuestos principalmente de energía. Viven dentro de una casta guerrera estricta con casos criminales juzgados mediante torneos de lucha. Son gobernados por el General Raxos.

**Kron (4)** - Una especie de gente de roca. Alguna vez siendo guerreros salvajes, fueron convertidos en trabajadores de mina y en excelentes artesanos. Gente simple con necesidades simples, son gobernados por el Delegado Krag.

**Voxai (5)** - Una especie de criaturas psíquicas similares a medusas o mantarrayas. Comparten un vínculo psíquico y son gobernados por la Mente Suprema: tres Voxai poderosos que dan guía y dirección a su gente.

**N'rrgal (6)** - Una raza de criaturas de baba devoradores de energía. Pueden existir como un dron individual o combinarse en versiones más poderosas e inteligentes. La Reina N'rrgal es la más grande de estos “enjambres” y se beneficia de su consciencia colectiva. Son los mayores enemigos de los Zoah.



# MUNDO MAGINARIO

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #92

El Mundomaginario es una zona donde los sueños de todas las demás se originan. La dimensión está controlada normalmente por **Illumina**, una diosa que usa la **Piedrapreciosa Maestra**, una joya mágica que controla los sueños.

Los problemas llegaron cuando Illumina, en un momento de duda, se dividió y manifestó en dos aspectos de sí misma. Uno era **Lumina Flowlight**, el espíritu similar a un hada que personificaba todas las propiedades positivas de Illumina. El otro era **Void**, un espíritu oscuro que era la manifestación de las dudas de la diosa y las pesadillas de la zona. Void fragmentó la Piedrapreciosa Maestra, creando las **Piedraspreciosas**. Lumina invocó a **Sonic, Tails, Knuckles**, y **Amy Rose** para ayudar a recolectar las gemas a través de Mundomaginario y restaurar la Piedrapreciosa Maestra. El verdadero origen de Lumina y Void fue descubierto, y ambos se fusionaron para restaurar a Illumina.



LUMINA

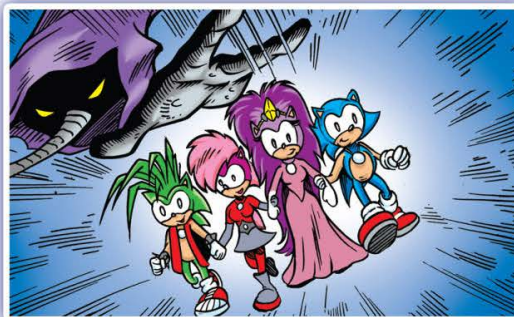
VOID



# SONIC Y SU BANDA

## PERFIL:

**Primer Aparición:**  
Sonic Super Special #10



**REINA ALEENA CON SUS  
TRES HIJOS**

En otra zona alterna a **Mobius**, **Sonic el Erizo** viaja por el mundo con su hermano, **Manic**, y su hermana, **Sonia**. Los tres son hijos de la **Reina Aleena**, gobernante de Mobius. Cuando sus hijos aún eran jóvenes, fue contactada por el **Oráculo de Delphius**, quien le advirtió del inminente ascenso al poder del **Dr. Robotnik**, pero también de cómo ella y sus hijos se reunirían algún día como el **Concejo de los Cuatro** y traerán la justicia de regreso a Mobius. La reina puso a sus hijos a salvo y luego se escondió cuando el Dr. Robotnik atacó. Los hermanos fueron separados; mientras que Sonic fue criado por gente simple de campo, y luego su "tío" **Chuck**, Sonia fue criada como parte de la nobleza y Manic entre ladrones. Eventualmente, los tres se reunirían y serían enviados en su misión por el Oráculo de Delphius, y ahora trabajan juntos como una banda y resistencia encubierta llamada "La banda Sonic". Cada uno de los hermanos lleva un medallón especial que se transforma en su instrumento insignia o un arma. Actualmente, Robotnik gobierna en lugar de la Reina Aleena, pero sus esbirros buscan sin descanso en Mobius para encontrarla. Al forzarla a casarse, el doctor tendría un reclamo legítimo al trono. Sus dos cazadores estrella son el delgado **Sleet**, y su denso compañero metamórfico, **Dingo**.

Además de buscar a la reina, están constantemente tras la pista de "la banda de Sonic". Mientras que el grupo busca a su madre, también hacen conciertos de caridad para levantar los ánimos de la gente oprimida del mundo y alentarlos en contra de la tiranía del Dr. Robotnik.



**MIEMBRO: SONIC**  
**INSTRUMENTO:**  
GUITARRA  
ELÉCTRICA  
**ARMA: BLÁSTER**



**MIEMBRO: MANIC**  
**INSTRUMENTO:**  
BATERIA  
**ARMA: BLÁSTER /**  
**MÁQUINA DE**  
**TERREMOTOS**



**MIEMBRO: SONIA**  
**INSTRUMENTO:**  
PIANO ELECTRICO  
**ARMA: BLÁSTER /**  
**MÁQUINA DE NIEBLA**



# PLANETAS ALIENÍGENAS



ARGENTIUM

Hay mucha más vida inteligente en el universo más allá de **Mobius**. Cantidades incontables de planetas poseen un sin fin de especies alienígenas.

Algunos, como el planeta **Weeet**, tienen tecnologías y arquitectura familiares pero hospedan a una especie de gigantes con armadura. El planeta **Xorda** es un océano gigantesco. Hay otros lugares tan extraños como **Argentium**, un planeta con forma de anillo gigante.

La comunidad interestelar es viajera y el viaje a la velocidad de la luz se ha vuelto normal. Mobius solo fue dejada de lado por su pobre relación con los Xorda; siendo evitados por el miedo a crear un incidente interplanetario.



WEEET



XORDA



THORAXIA



# RAZAS ALIENÍGENAS

A pesar de que los viajes interestelares a **Mobius** son tabú, **Sonic el Erizo** y otros han entrado en contacto con razas alienígenas a lo largo del tiempo. Esto es solo una muestra de ellas.

**Weeetians (1)** - Mundo natal: **Weeet** - Estos seres imponentes parecen ser armaduras vivientes. Valoran el estudio científico y la exploración, pero a menudo tienen dificultades para reconocer a otras razas inteligentes como iguales.

**Blodex (2)** - Mundo natal: **Thoraxia** - Una raza similar a las hormigas que se comunican telepáticamente. Durante mucho tiempo fueron asediados por sus vecinos agresivos, los Bzzz, similares a las avispas, pero fueron rescatados por Sonic.

**Bem (3)** - Mundo natal: **Argentium** - Una raza de solo hembras, comparten un nombre y se diferencian por un "apellido" numerado. Buscan la ciencia y el conocimiento de todas partes, tal como la desrobotización de Mobius. Debido a sus habilidades organizativas y gobierno sólido, sirvieron como ejemplo para la mayoría de las otras razas.

**D'novulands (4)** - Mundo natal: **D'novuland** - Una raza dedicada al comercio y las artes lingüísticas, crearon el traductor universal llamado "Nodo de Balbuceo". Poseen colas flexibles y diestras, con un aguijón que puede paralizar a las víctimas.

**Azuritas (5)** - Mundo natal: **Azuria** - Una raza de tríclopes que existen a un ritmo acelerado en la corriente temporal. Cuando Sonic aterrizó de emergencia en su mundo, su visión acelerada del mundo los hizo verlo como un dios sin edad. Toda su cultura se basa en la adoración al **Inmortal Azul**.





# LOS XORDA

&

# LOS BLACK ARMS



**XORDA**

Los Xorda llegaron por primera vez a la **Tierra** hace miles de años. Su embajador no fue bien recibido, y rápidamente fue capturado y diseccionado por los Humanos. Estos alienígenas tomaron represalias sin piedad y lanzaron las **Bombas Genéticas** sobre el planeta. Casi toda la vida fue reducida a una sopa primordial; sin embargo, eventualmente daría origen a los mobosaurios y, mucho más tarde, a los Mobianos y Overlanders de hoy. Los Xorda regresaron a la Tierra (ahora **Mobius**) miles de años después. Aunque los Mobianos intentaron promover la paz, los visitantes consideraron que la vida Mobiana era demasiado similar a la de los **Terrícolas** de antaño y atacaron una vez más. Los esfuerzos combinados de todos en el mundo lograron repelerlos mientras **Sonic el Erizo** desactivaba con éxito su arma más poderosa: el Disco Cuántico, un dispositivo que crea un agujero negro localizado en el planeta objetivo.

Los Xorda se asemejan a cerebros gigantes con un solo ojo enorme y muchos tentáculos similares a los de un pulpo. Se comunican a través de una poderosa telepatía, y son conocidos por su naturaleza viciosa y belicosa. Se esperaba que regresaran para terminar su trabajo en Mobius, pero se quedaron estancados en una guerra contra los Black Arms y no se ha visto ni oído de ellos desde entonces.

Los Black Arms son una raza que hace que los Xorda parezcan adorables. Una mente colmena controlada por el cruel **Black Doom**, viajan de mundo en mundo sobre su planeta natal móvil, el **Black Comet**. Se establecen en un planeta después de sembrarlo con sus agentes, paralizan a los habitantes con una neurotoxina, y luego consumen a toda la población. Habían establecido a **Shadow el Erizo** como su agente hace cincuenta años y estaban en camino a darse un festín con Mobius, pero provocaron la ira de los Xorda al pasar. Los Xorda reclamaron la destrucción de Mobius, y los Black Arms no iban a permitir que se les negara su inminente festín. Su guerra se extiende por toda la galaxia y ya ha reducido Argentium, que alguna vez fue el centro cultural de la comunidad interestelar, a un páramo devastado por la guerra. No está claro qué lado ganará, o si algún lado puede ganar en este punto.

**BLACK ARMS**





# MOBIUS OSCURO

En una línea temporal, **Knuckles** perdió el control de sus poderes **Chaos** innatos y se convirtió en el aterrador "Enerjak Oscuro". **Mobius** cayó ante su poder, mientras que héroes y villanos fueron derrotados por igual. El villano tenía el poder de extraer la esencia misma de alguien, almacenándola en una bola brillante llamada "Núcleo". Con estos Núcleos, Enerjak Oscuro fue capaz de producir un ejército de constructos sintéticos - sus "Prelatos".

Con su versión del planeta conquistada, comenzó a enviar a sus Prelatos a través del tiempo y el espacio para encontrar nuevos mundos que conquistar. Uno terminó en el tiempo de **Silver** y fue seguido de vuelta al **Mobius Oscuro**. Una vez en esta dimensión, Silver se unió a los últimos **Freedom Fighters** sobrevivientes y apenas logró salvar el día. "Jani-Ca" robó el poder de **Enerjak** usando la **Espada de los Acorn** y tomó su lugar.

"**Jani-Jak**" ahora trabaja para restaurar Mobius a su antigua gloria. Está devolviendo lentamente los Núcleos a sus dueños y ha prometido deshacerse del poder de Enerjak cuando su trabajo termine, esperemos que antes de que la corrompa como lo hizo con su padre.

## PERFIL:

**Jani-Ca:** Líder y aspirante a Guardiana. ¡Solo no la llames "Lara-Su"!

**Blockbuster Polar Bear:** Parcialmente robotizado para salvar su vida, su ya increíble fuerza fue duplicada.

**Cutlass Depardieu:** Una contraparte sofisticada de Antoine, sus manos quedaron dañadas por el manejo de la espada.

**Dagger Walrus:** Un maestro de los lanzamientos, sin tiempo para máquinas.

**Demo Duck:** Una contraparte mucho más sensata de Bean.

**Payback Fox:** Sus brazos robotizados pueden absorber disparos láser y devolverlos.

**Scarlette Rabbot:** La enfermera del equipo y el amor de Demo.



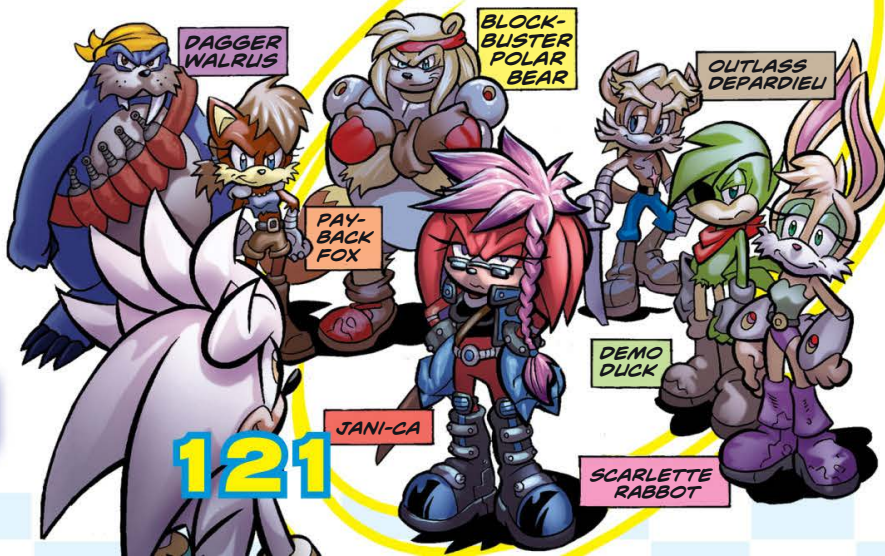
JANI-CA Y  
PRELATO-JS  
(ARRIBA) NÚCLEOS  
(DERECHA)



MONUMENTO DE  
ENERJAK OSCURO  
A SÍ MISMO



ENERJAK OSCURO



# AQUELLOS QUE HAN FALLECIDO



## SIR CONNERY

Era un caballero paladín al servicio del **Rey Maximillian Acorn** hasta que fue llamado a una misión sagrada por los **Antiguos Caminantes**. Se le dio la **Espada de Luz** para eliminar a los usuarios de magia oscura en Mobius. Aunque tuvo éxito en su mayoría, se vio obligado a darlo todo para destruir la **Corona** y la **Espada de los Acorn** corrompidas, negándole a **Mammoth Mogul** su intento por conquistar el mundo.

## GENERAL ARMAND D'COOLETTE

El valiente general ayudó a aconsejar al rey, estableció las bases para los **Rebeldes Encubiertos** y lideró los primeros contraataques contra la conquista del **Dr. Robotnik**. Fue robotizado y pasó muchos años como el tiránico **Alto Comisario** en **Mercia**, pero fue recuperado y posteriormente regresado a la normalidad durante la desrobotización masiva. Volvió al servicio activo por un corto tiempo, pero finalmente cayó víctima de un siniestro complot del malvado alter-ego de su hijo, **Patch**. Las últimas palabras de Armand fueron de amor y apoyo para su hijo.



## MELLO THE BEE

Mello era el mejor amigo de **Charmy** y un espíritu muy libre. Desafió las reglas de la **Colonia Golden Hive** y se embarcó en muchas aventuras con su amigo. Su última vez juntos fue en el **Parque de Diversiones Happyland** en **Angel Island**. Ingerió una cantidad fatal de salsa de chillidogs mezclada con drogas. Fue devuelto a casa y despedido por su familia.

A lo largo de los años y a través de muchos conflictos en **Mobius**, ha habido pérdidas en el camino. Aquí nos tomamos un momento para recordar a algunos de los que han partido.

## TOMMY TURTLE

Tommy fue uno de los amigos de la infancia de **Sonic**, quien una vez le enseñó una importante lección de humildad. Sin embargo, desde entonces, se desvió hacia muchas situaciones difíciles tratando de encontrar una manera de ser tan valioso como Sonic en la lucha por Mobius. El caparazón de Tommy fue infectado con **Nanites** que llevaban la programación de **A.D.A.M.** y fue poseído. Mientras luchaba contra **Super Sonic**, Tommy recuperó el control sobre su cuerpo el tiempo suficiente para hacer el sacrificio definitivo y librar al mundo de A.D.A.M.



## JULAYLA

Era prima de **Rosie** y mentora de **Sally Acorn**. Sabia y paciente, moldeó a la joven princesa para ser valiente y elegante. Sin embargo, los años la alcanzaron y falleció pacíficamente, dejando varias de sus posesiones a Sally.





# MASTER EMERALD

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Knuckles The Echidna #9

El origen de la Master Emerald comenzó hace seiscientos años, cuando **Mobius** tenía muchas **Chaos Emeralds verdes**. Doce fueron recolectadas por los científicos **Jordann** y **Kayla-La** para elevar **Angel Island** al cielo y evitar el impacto del **Gran Cometa Blanco**. Doscientos años después, los hermanos **Edmund** y **Dimitri** propusieron un plan para devolver Angel Island a la superficie drenando el poder de las esmeraldas con su **Extractor Chaos**. Su plan fue rechazado, pero Dimitri usó el dispositivo de todos modos. Consumió el poder de once de las Chaos Emeralds, convirtiéndose en el tercer Enerjak. Fue derrotado, dejando solo una esmeralda con el poder de mantener a Angel Island sobre los cielos.

Cuatrocientos años después, el **Guardián Knuckles** obtuvo otra **Chaos Emerald**. Poco después, **Mammoth Mogul** atrajo a **Enerjak** de vuelta y luego usó la **Espada de los Acorn** para drenar su energía y añadirla al poder de su propia Esmeralda. Ahora como **Master Mogul**, batalló contra, entre muchos otros, **Super Sonic**, **Hyper Knuckles** y **Turbo Tails**. Master Mogul, desesperado por una ventaja, intentó tomar las últimas dos Esmeraldas en Angel Island, pero los **Guardianes Sabre** y **Locke** usaron su propio control sobre las energías **Chaos** para invertir el flujo de poder. El sorprendente resultado fue una enorme esmeralda con la esencia vital de Mogul atrapada en su interior. Este fue el comienzo de la Master Emerald.

Más tarde, el **Dr. Eggman** destruyó la esmeralda con el fin de crear fragmentos para alimentar a Chaos, lo que liberó a Mogul. Knuckles recuperó las piezas y, con la ayuda de la **Hermanidad**, reconstruyó la gema. La Master Emerald tiene poderes mayores a los de las Chaos Emeralds. En teoría, tiene el potencial de otorgar un super-estado por sí sola, y también neutralizar las otras Esmeraldas. Aunque cualquiera puede aprovechar su poder a voluntad, solo unos pocos pueden usar todo su potencial. La mejor manera es usar la "Plegaria de Tikal".

### "Plegaria de Tikal"

Los Servidores son los siete Caos  
El Caos es Poder enriquecido  
por el Corazón  
El Maestro existe para  
Unificar el Caos

Sin embargo, hay que tener en cuenta que el malvado **Dr. Finitevus** usa una versión corrupta de este encantamiento:

Los Sirvientes son  
los Siete Caos  
El Caos es Poder  
controlado por mi  
Voluntad  
El Maestro existe  
para Esclavizar el  
Caos



# CHAOS EMERALDS Y POWER RINGS

Las Chaos Emeralds son gemas misteriosas de poder mágico inimaginable. Su origen completo es desconocido, pero durante el plan de **Anonymous** de invocarlas a través del cosmos, algunos patrones se hicieron conocidos:

**Las Emeralds Verdes** vinieron de **Mobius**; **Las Emeralds Cian** vinieron de **Weeet**; **Las Emeralds Azules** vinieron de **Xorda**; **Las Emeralds Rojas** vinieron de **Thoraxia**; **Las Emeralds Violetas** vinieron de **Teragosa 6**; **Las Emeralds Amarillas** vinieron de la estrella que consumió a **E.V.E.**; Y, las Emeralds Plateadas vinieron de **Argentium**.

Fueron selladas en la **Special Zone**, donde **Feist** las combinó en las siete gemas de hoy en día. No hay ninguna propiedad especial entre colores, pero cada una tiene poder ilimitado. Parecen ser la manifestación física de la **Fuerza Chaos**, una fuerza que abarca todo el universo.

No deben ser confundidas con las siete **Super Emeralds**, las cuales fueron los Siete Servidores; poderosos **chao** que ayudaron a **Tikal** a sellar a **Chaos** en la **Chaos Emerald Negra**. En cuanto a la Chaos Emerald negra, también se la conoce como el **Onyx Antiguo**, no parece ser una Chaos Emerald de Verdad.

Los Anillos de Poder, también llamados Power Rings o “anillos mágicos”, son un subproducto de la magia de las Chaos Emeralds. Son energía pura en forma física y pueden desaparecer de la existencia tan pronto como aparecen. Cuando son usados, pueden potenciar temporalmente las habilidades físicas, alimentar maquinaria o incluso otorgar visión futura. Cuando son consumidos en cantidades excesivas, pueden otorgar grandes talentos mágicos, tal como los utilizados por la **Orden de Ixis**. Los Rings de Poder también pueden ser fabricados. **Nate Morgan** creó el proceso mientras que su estudiante, **Sir Charles Hedgehog**, lo perfeccionó. Ahora, Nicole utiliza el poder en exceso de **Nueva Mobotrópolis** para crear un anillo o dos al día en el **Lago de los Anillos**.

El **Anillo de los Acorn** fue un anillo especial que otorgaba grandes deseos. Fue creado por Nate Morgan utilizando una **Super Chaos Emerald**. **Amy Rose** utilizó su poder para cumplir su deseo y hacerse crecer lo suficiente como para unirse a los **Freedom Fighters**, lo que agotó la energía del anillo.





# SUPER FORMAS

“Super Formas” se refiere a las transformaciones a las que un selecto grupo puede acceder cuando son expuestos a vastas cantidades de energía Chaos, usualmente mediante las siete **Chaos Emeralds**, **Sol Emeralds**, o la **Master Emerald**. Estas superformas incrementan los talentos innatos de los individuos mientras que otorgan vuelo e invulnerabilidad. Sin embargo, estos efectos no son permanentes. Si una super forma se obtiene mediante las **Anarchy Beryl**, la vida del usuario puede correr peligro. Si bien ganarán todos los poderes y ventajas que obtendrían normalmente, cuando vuelvan a la normalidad, estarán demasiado agotados. Utilizar estas gemas durante más de unos minutos podría resultar fatal. Al mismo tiempo, se desconoce qué tan dañino sería que cualquiera alcance una “superforma” con las mismas. También hay una super forma aún más rara que puede obtenerse al consumir cantidades excesivas de rings. El número de anillos es desconocido, podrían ser cientos, o miles; pero otorgan al usuario vastos talentos de magia elemental.



## SUPER SONIC

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS/  
MASTER EMERALD**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG #4



## BURNING BLAZE

TRANSFORMADO POR:  
**SOL EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
N/A



## SUPER SHADOW

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG #124



## SUPER SCOURGE

TRANSFORMADO POR:  
**ANARCHY BERYL**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG #195



## HYPER KNUCKLES

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
SUPER SONIC VS. HYPER  
KNUCKLES SUPER SPECIAL



## SUPER SILVER

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
N/A



## TURBO TAILS

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG #56



## ULTRA SONIC

TRANSFORMADO POR:  
**RINGS DE PODER**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG#66



## MASTER MOGUL

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG #56



## HYPER TAILS

TRANSFORMADO POR:  
**RINGS DE PODER**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG#66



## SUPER A.D.A.M

TRANSFORMADO POR:  
**CHAOS EMERALDS**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG #169



## “NAUGUS FEO”

TRANSFORMADO POR:  
**RINGS DE PODER**

PRIMERA APARICIÓN:  
SONIC THE HEDGEHOG#66

# TIME STONES Y LITTLE PLANET

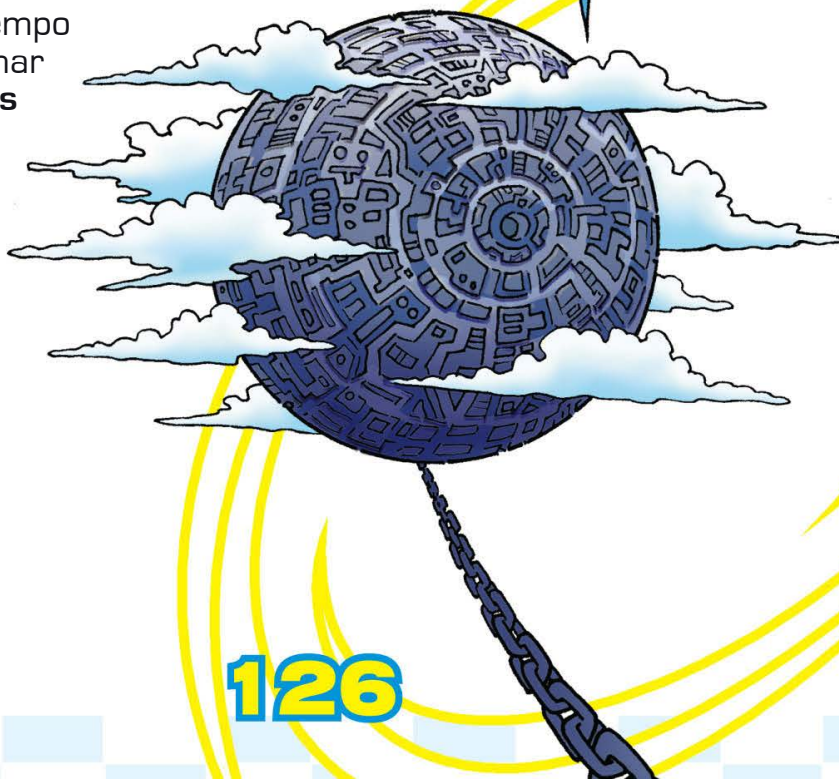
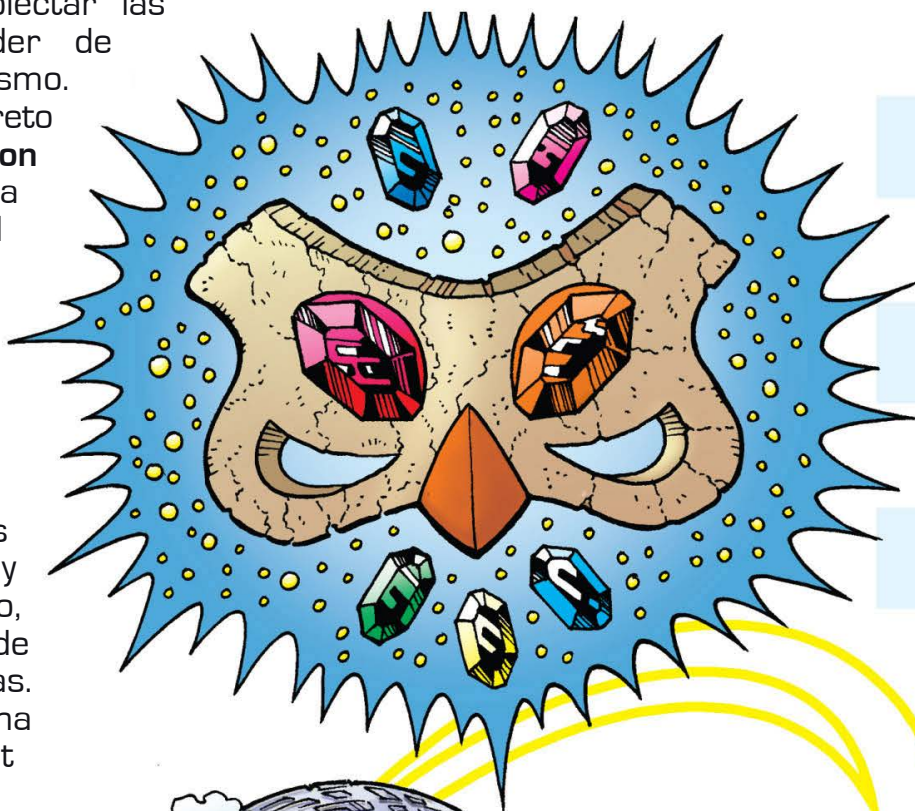
Little Planet, a veces llamado "Miracle Planet," es un planetoide que aparece sobre **Never Lake** una vez al año durante un mes. El planeta está envuelto en misterio y hospeda una cantidad de ambientes urbanos que están perfectamente integrados con sus ambientes naturales. Si hay alguien viviendo ahí, no se deja ver.

El lugar alberga a las siete Time Stones. Sus colores son azul, verde, cian, naranja, violeta, amarillo y rojo. Tener una permite al usuario viajar a casi cualquier punto del tiempo a voluntad.

Se rumora que recolectar las siete otorga el poder de modificar el tiempo mismo.

Little Planet es un secreto bien guardado de **Albion** y observado de cerca por sus cuidadores, el último siendo el **Rey Rob E' Rin**, así que el peligro de invasión es bajo.

Hay rumores de otros protectores de las Time Stones. Algunos dicen que un gran y poderoso espíritu búho, **Nicholas O'Tyme**, decide quién podría usarlas. Otros dicen que una élite vigila Little Planet a través del tiempo y se hacen llamar "**los Caballeros de Kronos**". Aún queda por ver si es verdad o solo rumores.





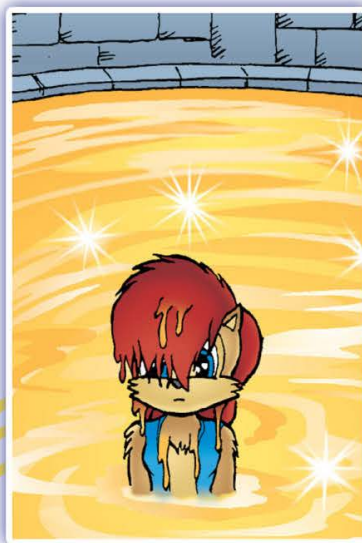
# FUENTE DE TODO

Dicho simplemente, la Fuente de Todo lo es... todo. Es el bloque básico de todo el universo. Es lo que hace que las cosas sean cosas, por así decirlo. Luego de la creación del universo, sólo quedó una pequeña porción pura de la Fuente de Todo. Apareció como una piscina de oro y plata líquidos. La piscina fue descubierta por el **Rey Julius Acorn** e integrada a los ritos de ascensión de la familia real. Cuando su heredero entre en la adolescencia temprana, se sumergirá en la piscina y verá fragmentos de su pasado, presente y futuro. Cuando emerja, lo que gotee será recolectado y forjado en la corona y espada que llevará durante su reinado.



**SALLY SE VOLVIÓ UNA CON LA FUENTE DE TODO POR UN TIEMPO**

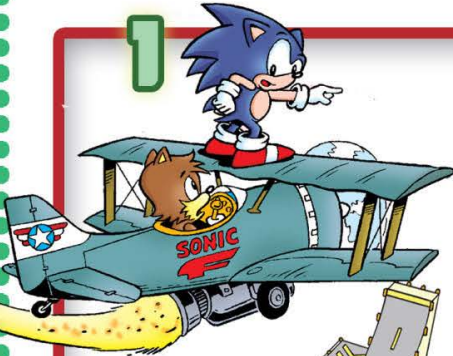
Debido a este vínculo mágico, la **Espada** y la Corona de los Acorn tienen un lugar especial en la vida de cada Rey Acorn. Cuando son separados, así como cuando el rey está en peligro, la corona se transporta al "Sala del Limbo", una frase en código que significa la misma mente del rey. Una vez que el gobernante esté seguro otra vez, solo blandiendo su espada, recuperará su corona. Si está en las manos de cualquier otra persona, las herramientas creadas por la Fuente de Todo actuarán como amplificadores y conductos de poder mágico. Incluso un novato logrará técnicas avanzadas al tener la espada en sus manos. La piscina fue ocultada en lo profundo de las catacumbas del **Castillo Acorn** en **Vieja Mobotrópolis**, e incluso después de conquistar la ciudad, el **Dr. Ivo Robotnik** jamás encontró el lugar. Sin embargo, cuando la ciudad fue devastada en un ataque nuclear, su contenido fue evaporado. Todo lo que quedó fueron la espada y la corona del **Rey Maximillian Acorn**. Héroes y villanos lucharon por ellas hasta que cayeron en las manos de **Mammoth Mogul**, quien corrompió su poder y las utilizó a su conveniencia. El paladín Sir Connery utilizó su mismísima fuerza vital, canalizada a través de la **Espada de la Luz**, para disipar el poder oscuro y destruir ambos objetos. Ahora una corona de materiales normales reposa sobre la cabeza del **Rey Ixis Naugus** y la Espada de la Luz sirve como la nueva Espada de los Acorn. Sin embargo, las verdaderas herramientas forjadas de la Fuente de Todo y cualquier rastro puro de esta ya no existen.





# VEHÍCULOS DE LOS FREEDOMFIGHTERS

1



## EL TORNADO

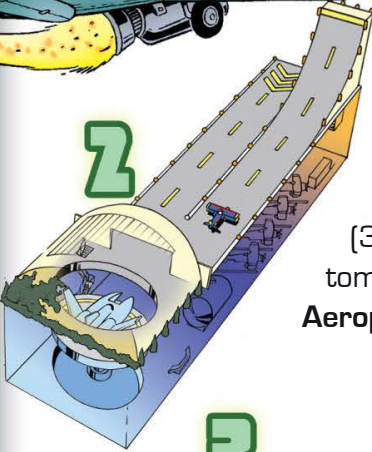
Un biplano ágil, el Tornado tal vez es el vehículo más famoso de los **Freedom Fighters**. Tails toma la posición del piloto, manteniendo su lugar desde las versiones más tempranas del Tornado (1). Armado con misiles teledirigidos de corto alcance, blasters gemelos y un enorme motor, puede luchar incluso contra los jets de la fuerza aérea de **G.U.N.** El tornado ha pasado por muchas iteraciones;

un predecesor fue conocido como el "Ala de la Victoria"

(3). El Tornado actual (4)

toma vuelo desde la pista del Aeropuerto Rey Frederic (2).

2



3



4



## EL FABULOSO FREEDOM FIGHTER

El Fabuloso **Freedom Fighter** es el pináculo de las aeronaves utilizadas por los Freedom Fighters. Capaz de alcanzar el vuelo orbital y velocidades Mach dentro de la atmósfera, fue cargado con la tecnología más sofisticada accesible en el momento. Luego fue actualizada por **Rotor**, pero destruida en el bombardeo a **Knothole**; ahora existe una versión construida con **nanites**.





## LA ESFERA DE BATALLA

La Esfera de Batalla fue el submarino personal de Rotor durante años. Aunque tuvo algo de uso, fue dañado y hundido en tres ocasiones. Tal vez sea porque su propósito era investigar y transportar, por lo que no estaba equipado con artillería de ninguna clase.

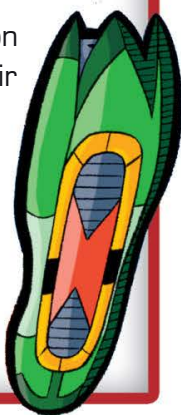
## EL SEA FOX

El Sea Fox es el submarino personal de Tails. Fue construido por Rotor para que el joven pudiera jugar, pero este logró hacerlo funcionar. Armado con misiles de rango submarino a aire, cargas de profundidad, un blaster y un enorme taladro en el frente; es una embarcación oceánica bastante robusta. También posee asientos adicionales modulares para otros pasajeros.



## EXTREME GEAR

Al igual que los **Babylon Rogues**, los Freedom Fighters tienen algunas tablas de aire Extreme Gear. Fueron creadas con la intención de permitir que el equipo corriera a la batalla junto a Sonic en lugar de quedarse atrás. Por desgracia, demostraron ser peligrosas para los miembros que no poseían experiencia con las altas velocidades, por lo que no son muy utilizadas en batalla.



## PLATILLOS

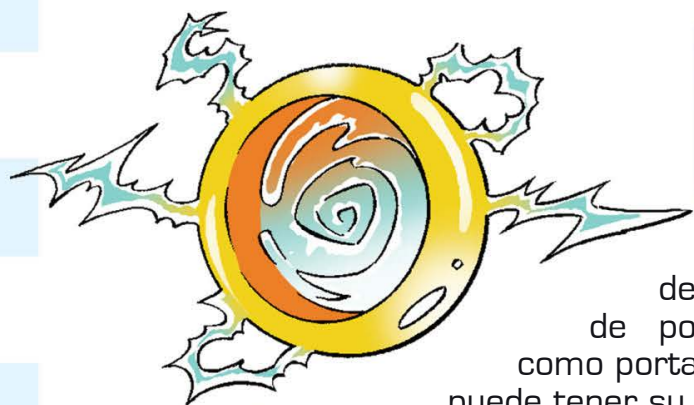
Los Platillos son tecnología reutilizada de la **Legión Oscura**. Aunque no sean capaces de volar tan alto o bien como su diseño original buscaba, recorren grandes distancias rápidamente y permiten llevar hasta seis pasajeros. Usualmente son el vehículo por excelencia para misiones con equipos grandes.



## MOBO-CICLO

El Mobo-ciclo es un vehículo todo terreno con un compartimento de carga de pasajeros acoplable en la parte trasera. Construido por Rotor y Miles "Tails" Prower, este robusto transporte fue usado durante el último asedio conjunto a **Nueva Megaópolis** por los Freedom Fighters y los **Chaotix**, y cuando **Elias** llevó a su familia a **Feral Forest**.

# ANILLOS Y STAR POSTS



## PERFIL:

Primeras Apariciones:

Anillos Portales: Sonic the Hedgehog #139

Star Posts: Sonic the Hedgehog #170



EL DR. FINITEVUS  
UTILIZANDO UN  
ANILLO PORTAL

Los Anillos Portales son la invención del **Dr. Finitevus**. Aparecen como rings de poder flotantes enormes y funcionan como portales. Un Anillo Portal abierto en un lugar puede tener su salida en un continente completamente diferente. Su funcionamiento exacto no es claro, pero parece ser que todo lo que debe hacer el usuario es activarlo y pensar en su destino. Sin embargo, el Dr. Finitevus parece ser el único con la habilidad y entendimiento necesario para utilizarlos como armas ofensivas y defensivas, o para acceder a otras zonas sin ayuda alguna. Una vez, **Silver el Erizo** utilizó un **Super Anillo Portal** para viajar desde su tiempo, doscientos años en el futuro, a través de **Mobius**, y distintas zonas. Se desconoce cómo lo obtuvo o cómo fue creado.

Los Star Posts fueron creados por **Rotor Walrus** y **Miles "Tails" Prower**. Parecen ser pequeños postes de iluminación con un símbolo de estrella estampado en los pomos. Cuando son activados, abren un portal a la **Special Zone**. Si un portal similar es abierto en otra zona, pueden crear un pasaje entre dimensiones completamente diferentes, aunque no fueron creados con este propósito. El **Dr. Ivo Kintobor** de **Moebius** creó dispositivos similares llamados **Globe Posts** que sirven una función parecida. Los utiliza para explorar otras zonas para nuevas curas potenciales y tratamientos médicos que no existen en su mundo.



SONIC VIAJANDO A TRAVÉS  
DE UNOS STAR POSTS





# ROBOTIZADOR

El robotizador fue inventado por **Sir Charles Hedgehog**. Utilizando tecnología sofisticada, podía transformar piel y hueso en partes mecánicas correspondientes. Los músculos se convierten en tuercas, los tendones en cables, y el cerebro se convierte en una computadora. La idea era que aquellos sufriendo de enfermedades terminales pudieran ser preservados mientras se investigaba una cura, y aquellos heridos de gravedad pudieran ser reparados con mucho menos riesgo. **Julian Kintobor** descubrió el dispositivo y lo sabotó. Cuando Charles lo utilizó en su hermano para tratar sus heridas, Jules perdió su voluntad propia. Cuando



**BERNIE HEDGEHOG ES TRAICIONADA Y  
ROBOTIZADA POR EL SEÑOR DE LA GUERRA  
JULIAN**

la esposa de este último, **Bernadette**, cayó víctima del dispositivo "por accidente" poco después, Charles se retiró en desgracia, entregando todas sus notas a Julian.

El **Dr. Ivo Robotnik** luego hizo muchas modificaciones al robotizador y lo utilizó para esclavizar casi la mitad de **Mobius**. Aquellos **Mobianos** robotizados, también llamados "**Robianos**", fueron usados para

trabajo esclavo, a menudo enviados a capturar a sus propias familias. Algunos dispositivos, tal como los **Anillos de Poder**, la **Espada de los Acorn**, y los **Restauradores Neuronales**, pueden restaurar la voluntad propia, pero el Dr. Robotnik agregó un proceso de "Grabado Cerebral Permanente" para asegurar de mejor forma el control de los Robianos. Debido a la naturaleza compleja del dispositivo, un Robiano usualmente solo podía ser desrobotizado por el mismo dispositivo utilizado en la transformación original. Luego se descubrió que robotizar partes ya mecánicas causa que el robotizador y el material exploten. El Dr. Robotnik también creó dos **Death Eggs**, con la intención de usarlos como robotizadores globales, así como una versión portátil que fue robada por los **Freedom Fighters** y vio un uso limitado hasta destruirse. Cuando el **Dr. Eggman** se volvió completamente mecánico, se modificó a sí mismo para ser capaz de robotizar con solo tocar a su víctima, así que cualquier ataque a él significaba exclaveitud. Lo probó con su propia gente y descubrió que los **Overlanders**; a diferencia de los Mobianos, se convirtieron en estatuas a menos que se sometían voluntariamente al proceso. Los efectos de la robotización fueron deshechos por las **Bem**, quienes utilizaron una versión avanzada del proceso para revertir a casi todos los Robianos. Como un efecto secundario, estos ex-Robianos ahora eran inmunes a nuevos intentos de robotización. Sin embargo, Jules permanece robotizado, ya que sus heridas eran demasiado graves cuando fue transformado como para arriesgarse a revertir el proceso.

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Versión portátil:** Sonic the Hedgehog #3, 29 y Sonic & Knuckles: Mecha Madness

**Tradicional:** Sonic the Hedgehog #29





# EGG GRAPES



Los Egg Grapes tal vez fueron el dispositivo más malicioso jamás creado por el **Dr. Ivo “Eggman” Robotnik**. Consistían de cientos de cámaras de cristal agrupadas en racimos, como uvas, en un complejo llamado **Egg Vineyard**. Los espíritus de las víctimas de los Egg Grapes fueron lentamente borrados, dejándolos como cascarones vacíos. Incluso la exposición más leve a su poder podía causar severo trauma mental, como se vió en **Charmy Bee** e **Ixis Naugus**. El primer lote consistió principalmente de **equidnas** capturados durante la invasión a **Angel Island**. Sus cuerpos fueron usados como filtros para la energía drenada de la **Zona del Silencio**. Sin embargo, los planes de **Anonymous** causaron que todos esos dispositivos se pierdan gracias a la zona y el plan del Dr. Robotnik falló.

Luego, la mayoría de los Egg Grapes restantes fueron utilizados para encarcelar a los **Destructix, Mammoth Mogul**, Ixis Naugus y la población entera de **Ciudad de Knothole**.

Estos fueron destruidos en los esfuerzos de rescate de **Sonic, Tails, Knuckles y Amy Rose**. El último puñado fue reensamblado para ser utilizado contra el cuarto **Enerjak**. Sin embargo, probó ser demasiado para los Egg Grapes y destruyó el Egg Vineyard entero, junto a la mayor parte de la ciudad a su alrededor.





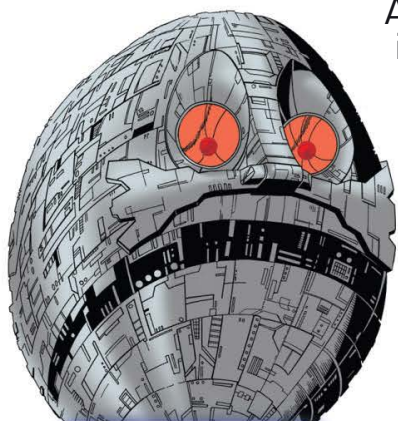
# DEATH EGG

## PERFIL:

**Primera Aparición:**

**Primera Versión:** Sonic the Hedgehog: La Saga del Death Egg #1

**Segunda Versión:** Sonic the Hedgehog #224



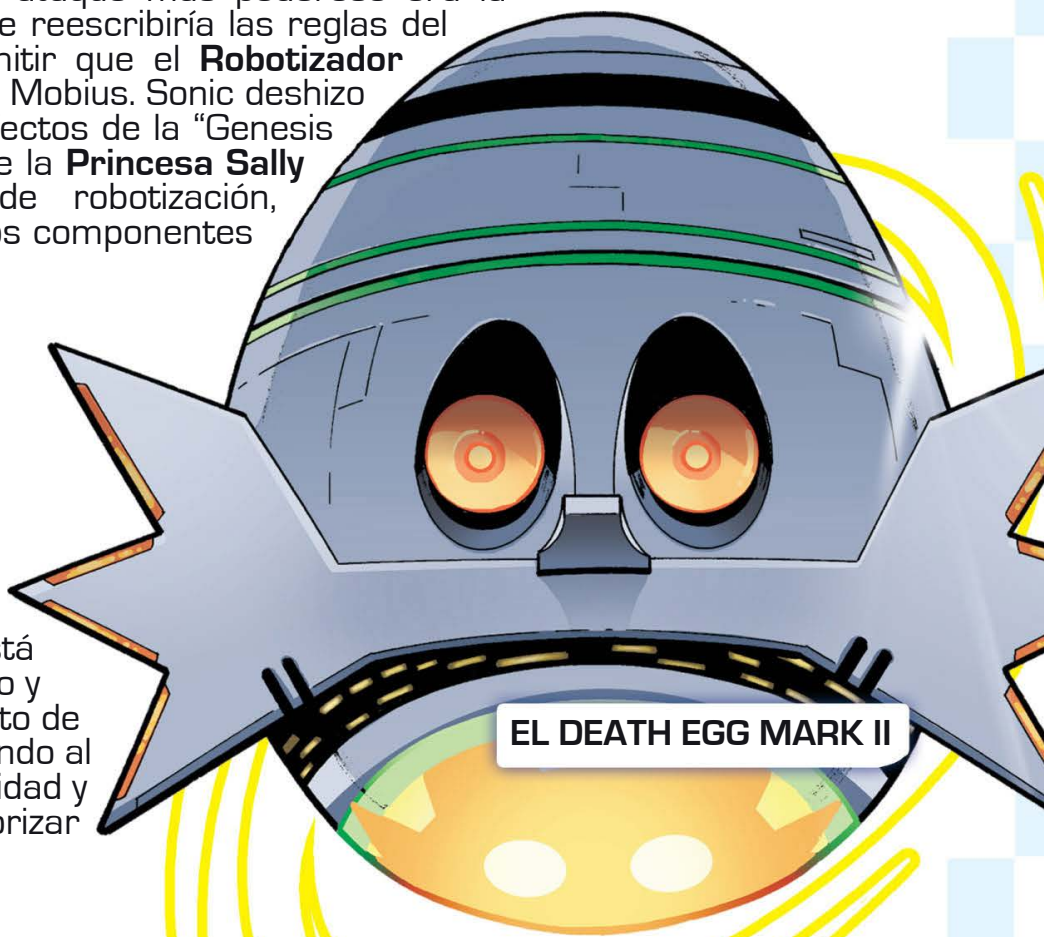
EL DEATH EGG ORIGINAL

Destinado a ser la mayor creación del **Dr. Ivo Robotnik** hasta la fecha y el golpe final a **Mobius**, el Death Egg era una estación espacial orbital con el poder de robotizar todo el planeta de un solo golpe. Alimentado por incontables rings de poder, era inmune a los ataques. Fue lanzado en secreto, pero estuvo plagado de mala suerte. Un percance tras otro impidió su escape de la atmósfera y lo expuso ante **Sonic** y **Tails**. Sus dos defensas interiores - el **Silver Sonic** original y la armadura de batalla "Eggs-o-Skeleton" del Dr. Robotnik - fallaron en detener a los héroes de destruir la estación desde dentro.

Algún tiempo después, el **Dr. Eggman** comenzó a construir un segundo Death Egg bajo las calles de **Nueva Megaópolis**. Luciendo como un búnker y siendo llamado el "EggDome", sobrevivió a la ira del cuarto **Enerjak** y logró permanecer discreto ante el escrutinio de los **Freedom Fighters**.

Cuando finalmente se lanzó, era alimentado por la **Chaos Emerald Azul** y protegido por una matriz defensiva de rings de poder. Su ataque más poderoso era la "Genesis Wave", que reescribiría las reglas del universo para permitir que el **Robotizador Mundial** esclavizara Mobius. Sonic deshizo la mayoría de los efectos de la "Genesis Wave" mientras que la **Princesa Sally** invertía el rayo de robotización, haciendo explotar los componentes principales.

Con la Chaos Emerald desaparecida y sufriendo severos daños internos, el Death Egg II es solo una sombra de su verdadero potencial. Sin embargo, todavía está fuertemente armado y transporta un ejército de robots mortales, dando al Dr. Eggman la movilidad y el poder para aterrorizar cualquier lugar del mundo.



EL DEATH EGG MARK II

# ANIKILADOR DEFINITIVO

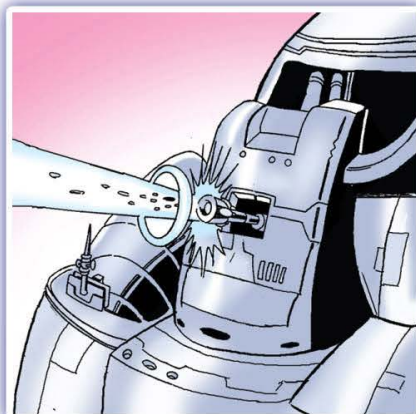
## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Super Special #6: Sonic  
150 - Director's Cut

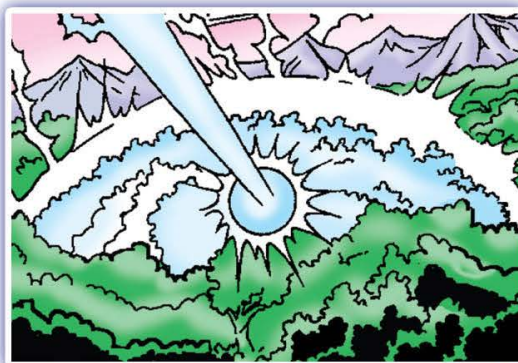
El Aniquilador Definitivo fue la última creación del **Dr. Ivo Robotnik** original. Era una enorme arma de energía que disparaba un rayo a un satélite director, que a su vez canaliza el rayo hacia el objetivo. Si los datos biológicos únicos del objetivo estaban programados en el Aniquilador Definitivo, el rayo lo borraría del universo. El objetivo no sería simplemente eliminado, dejaría de existir por completo.

La intención original del Dr. Robotnik era recopilar los datos biológicos de todos en la **Aldea de Knothole** y borrarlos de un golpe colosal. Sin embargo, **Snively** había reemplazado todos los datos biológicos con los del doctor. Cuando el Aniquilador Definitivo golpeó Knothole, sin ningún objetivo exacto, su poder distorsionó el espacio-tiempo y trasladó la aldea a su propia dimensión de bolsillo tres horas en el futuro. **Sonic el Erizo** y el Dr. Robotnik tuvieron su duelo "final" en la sala de control del arma, causando un fallo del sistema y la sobrecarga de la misma, enviando su "Omega Wave" a través de **Mobius**. El Dr. Robotnik fue, finalmente, aniquilado. Mientras tanto, Sonic y Mobius solo parpadearon fuera de la existencia por un instante antes de regresar.

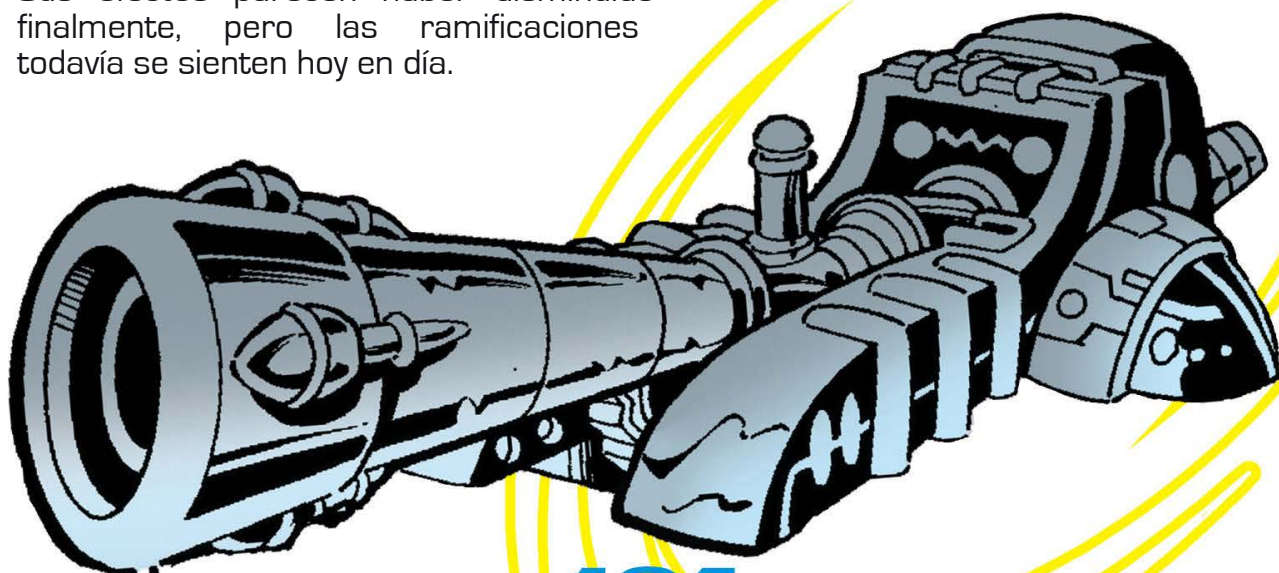
La descarga del arma tuvo efectos secundarios de largo alcance. Neutralizó la programación de control mental de los **Robianos** locales, restaurando su libre albedrío. También debilitó las fronteras entre la **Zona Primaria** y todas las otras zonas, permitiendo que **Equidnaópolis** y la **Legión Oscura** regresaran a **Angel Island**. Sus efectos parecen haber disminuido finalmente, pero las ramificaciones todavía se sienten hoy en día.



**EL ANIKILADOR DEFINITIVO USA RELEVOS SATELITALES PARA ALCANZAR SU OBJETIVO**



**TRANSPORTANDO KNOTHOLE 3 HORAS AL FUTURO**





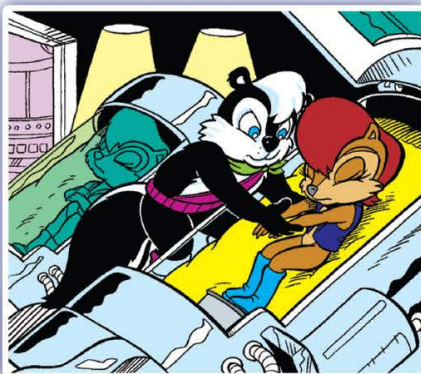
# AUTO-AUTÓMATAS Y NANITES

El **Dr. Ivo Robotnik** una vez creó una línea de réplicas androides llamadas Auto Autómatas. Eran duplicados perfectos de los **Mobianos** usados como base, pero no eran muy resistentes. **Tails** se encontró con un Auto Autómata de **Fiona Fox**, que se oxidó casi inmediatamente en agua de mar. Otro modelo basado en **Sally Acorn** terminó siendo colocado en un robotizador, causando que explotara. Un modelo hecho para parecerse al **Rey Maximillian Acorn** fue usado para preparar a **Knuthole** para la conquista al final de la **Primera Guerra Robotnik**. El concepto fue posteriormente mejorado en versiones llamadas "Infiltradores", que eran más poderosos y tenían opciones limitadas de armas incorporadas. Estos tenían que ser programados con escaneos directos de las mentes de origen, haciéndolos mucho más difíciles de producir e implementar efectivamente. La unidad más notable en esta línea fue la copia de **Tommy Turtle**, que casi mata tanto a **Sonic** como a su padre, **Jules**. Otro es el que se hace pasar por **Snively** y sirve al lado de la **Reina de Hierro**. Los Infiltradores fueron fabricados casi exclusivamente en las instalaciones **RoboDyne** de **Vieja Megaópolis** y fueron destruidos por los **Freedom Fighters**.

Los nanites son una serie de máquinas casi microscópicas similares a los insectos. Pueden autorreplicarse usando materiales a su alrededor, creciendo rápidamente de uno a varios miles en minutos. Fueron usados para infectar e inmovilizar al **Servicio Secreto** y utilizados por **Anonymous** para manipular a **Jules**, **Bunnie**, **Tommy** y para crear **Ciudad Nanite**. Sin embargo, algo bueno surgió de estas pequeñas pesadillas. **Nicole** tomó el control de los miles de millones de unidades que componían la Ciudad Nanite, transformándola en la **Nueva Mobotrópolis** actual. Bajo su mando, los nanites simulan árboles, césped y proporcionan una estrategia de defensa adaptativa contra ataques entrantes.

## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
**Auto Autómata (modelo Fiona):**  
Sonic the Hedgehog #28  
**Nanites:** Sonic the Hedgehog #152



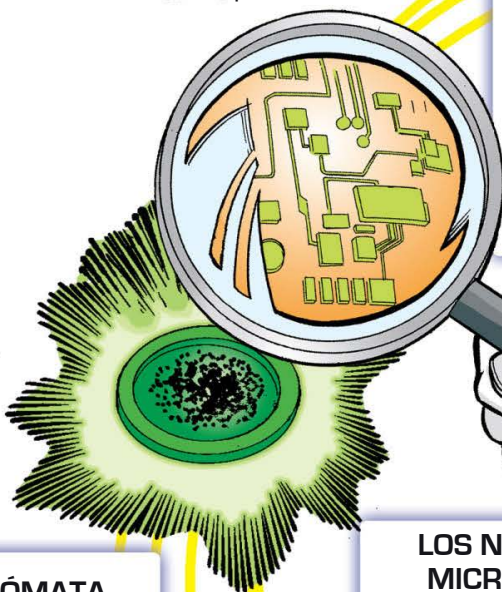
LA AUTO AUTÓMATA  
SALLY ERA CASI  
INDISTINGUIBLE DE  
LA SALLY REAL



LA CIUDAD DE  
NANITES QUE  
SE CONVERTIRÍA  
EN NUEVA  
MOBOTRÓPOLIS  
SURGE DEL SUELO



LA AUTO AUTÓMATA  
FIONA FOX



LOS NANITES SON  
MICROSCÓPICOS  
Y SE PROPAGAN  
RÁPIDAMENTE



# EXTRACTOR CHAOS

## PERFIL:

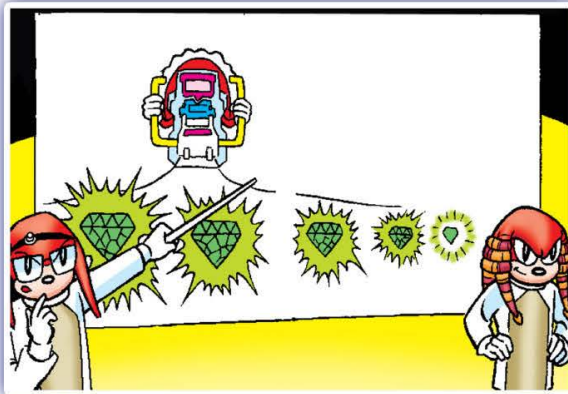
**Primera Aparición:**

**Modelo Original:** Sonic the Hedgehog #35

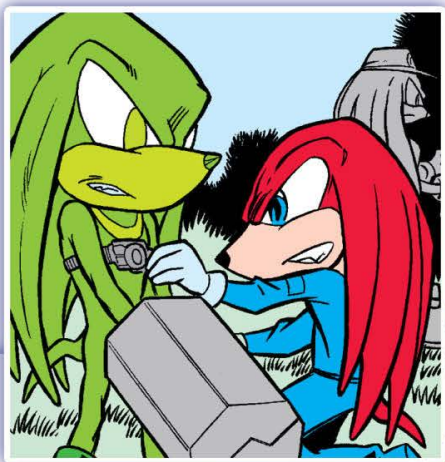
**Traje Extractor Chaos:** Sonic the Hedgehog #94

**Sala del Extractor Chaos:** Sonic the Hedgehog #118

El Extractor Chaos original fue inventado por los hermanos **Edmund** y **Dimitri**. Estaba diseñado para drenar lenta y seguramente el poder de las **Chaos Emeralds** que mantenían a Angel Island flotando y devolverla suavemente a la superficie de **Mobius**. Sin embargo, su único uso fue a máxima potencia; acabó irradiando a su operador, Dimitri, con cantidades enormes de energía Chaos. Los **Antiguos Caminantes** entregaron otro a **Turbo Tails** para combatir a **Master Mogul**. Más tarde, la tecnología fue investigada y mejorada por el científico de **Albion**, el **Dr. Finitevus**. Simplificó el voluminoso artefacto convirtiéndolo en un elegante traje completo que era monitoreado por una estación móvil. Intentó usar el traje para controlar los poderes de "Chaos Knuckles". Al igual que Dimitri antes que él, el Dr. Finitevus fue accidentalmente bañado en energía Chaos y fue alterado. La última versión fue creada por **Mammoth Mogul** poco después de su escape de la **Master Emerald**. Equipó la habitación del hospital de Dimitri con tecnología equivalente y luego atrajo a "Chaos Knuckles" al lugar. El equidna descontrolado intentó sobrecargar el sistema y explotó toda la instalación. Desafortunadamente, la artesanía de Mogul era demasiado buena y recibió el poder que necesitaba para convertirse en Master Mogul nuevamente. Se rumorea que la tecnología se usó otra vez en la creación de un dispositivo similar a un cetro que la **Hermanidad** pretendía usar contra **Enerjak** si alguna vez volvía a emerger. Sin embargo, **Sonic el Erizo** destruyó el dispositivo antes de que pudiera ser usado, así que nunca lo sabremos.



**EDMUND Y DIMITRI  
EXPLICAN SUS PLANES  
PARA EL EXTRACTOR  
CHAOS**



**CHAOS KNUCKLES SIENDO  
PREPARADO PARA SER  
AFECTADO POR EL TRAJE  
EXTRACTOR CHAOS**





# NUEVA MEGAÓPOLIS



Nueva Megaópolis era la ciudad capital del **Imperio Eggman**. Anteriormente fue una de las principales ciudades de **Overland** y a menudo se consideraba la capital de investigación, artes y cultura de

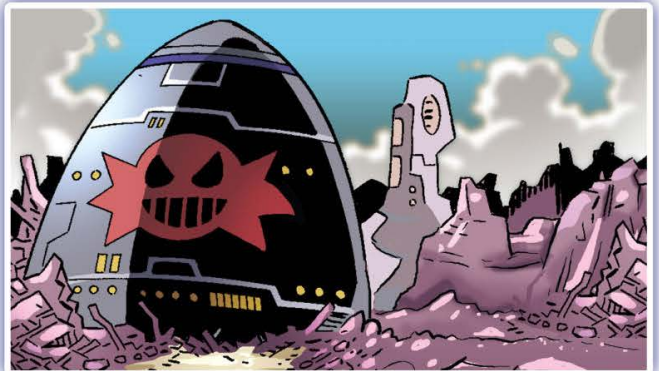
**Mobius**. La capital real era **MegaCentral**. El esplendor de Nueva Megaópolis fue el punto de quiebre para Overland. Ya con recursos limitados, la ciudad de última tecnología llevó a Overland a una crisis que fue uno de los principales factores de la **Gran Guerra**. Después de que perdieran la guerra, la mayoría de la población se marchó para buscar fortuna, ya sea en la **United Federation** o en el espacio. Los ciudadanos restantes lucharon por mantener su metrópolis; algunos fueron capturados y utilizados como sujetos de prueba por el **Dr. Ivo Robotnik**.

Con la destrucción de **Robotrópolis**, el **Dr. Eggman** se trasladó a varias ciudades bajo su mando, estableciéndose finalmente en Nueva Megaópolis. Ya siendo una ciudad industrial, la modificó aún más para que no hiciera otra cosa que producir robots y armas para su imperio. En el centro de la ciudad se encontraba el **EggDome**, un búnker gigante que en realidad era el **Death Egg II** oculto y en construcción.

La mayor parte de la ciudad fue arrasada por el cuarto **Enerjak**, volviéndola inútil para el Dr. Eggman. Cuando el Death Egg II despegó, destruyó lo que quedaba de la ciudad.



FÁBRICA DE ENSAMBLAJE  
DE LA EGG FLEET



RUINAS DE  
LA ANTIGUA  
MEGAÓPOLIS

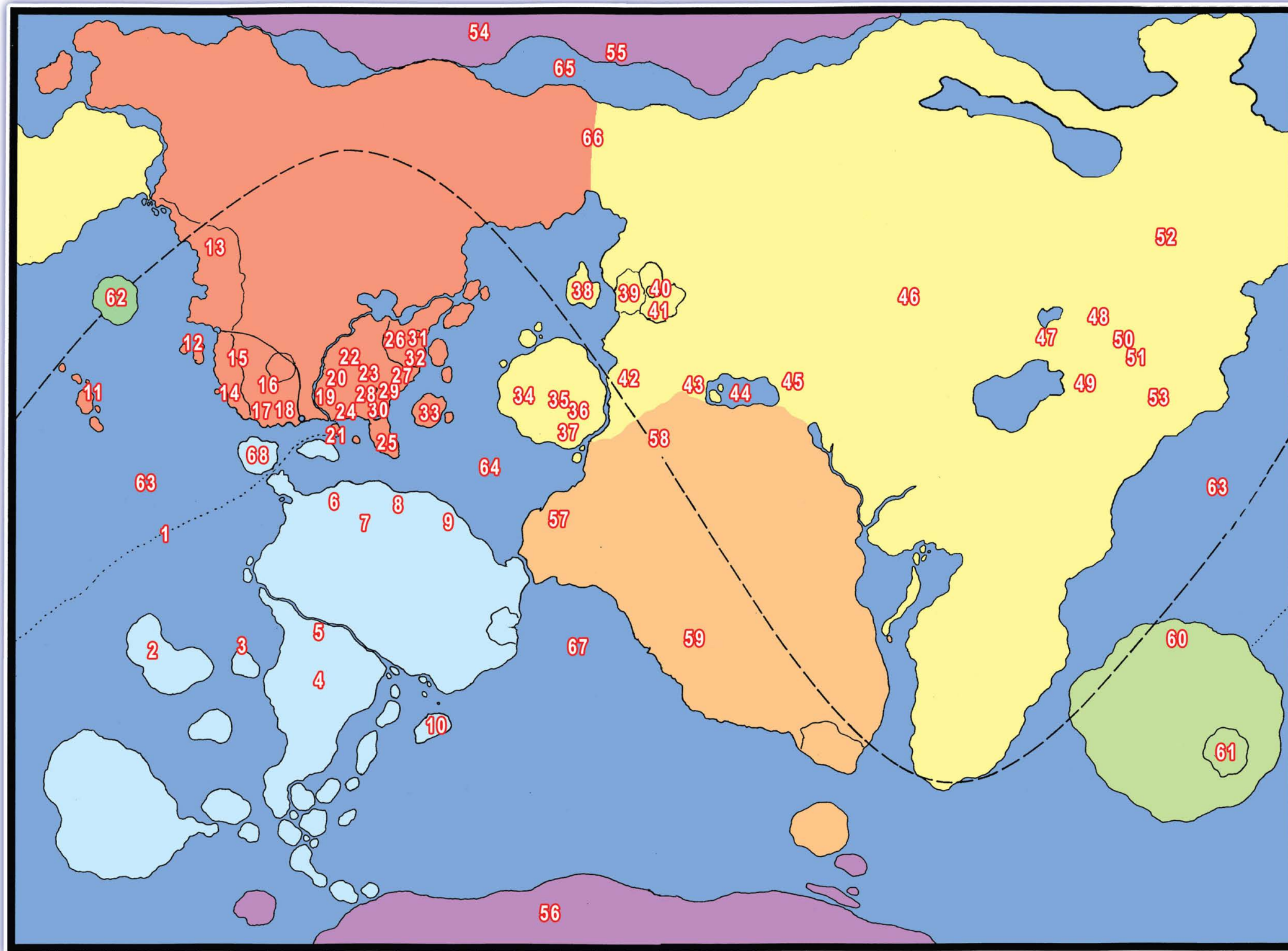


# MAPAMUNDI REFERENCIA

## LEYENDA

Imperio Eggman (IE)  
Reino Dragón (RD)  
República de Acorn (RA)

Antigua Overland (AO)  
Reino de Mercia (RM)  
United Federation (UF)



- 1 - Isla Cacao
- 2 - Gascarna
- 3 - Dorcea
- 4 - Gran Selva
- 5 - Templo de Shazamazon
- 6 - Nación de la Jauría
- 7 - Mystic Ruins
- 8 - País Misterioso
- 9 - Station Square (UF)
- 10 - Vesuvio
- 11 - Flicky Islands
- 12 - Isla del Gran Kahuna (IE)
- 13 - Ruinas de la Colonia Golden Hive (IE)
- 14 - Gravestone (IE)
- 15 - Gran Cañón
- 16 - Gran Desierto
- 17 - Ciudad Sand Blast
- 18 - Refinería de Oil Ocean (IE)
- 19 - Furville (RA)
- 20 - Feral Forest (RA)
- 21 - Gulag del Diablo (RA)
- 22 - Club de Casino Night / Gastrobar al Fondo del Barril
- 23 - Ruinas de Robotrópolis (RA)
- 24 - Baronías Sureñas (RA)
- 25 - Jungla Mobiana
- 26 - MegaCentral (AO)
- 27 - Nueva Mobotrópolis (RA)
- 28 - Gran Bosque (RA)
- 29 - Cuartel de los Freedom Fighters (RA)
- 30 - Gran Yermo / Ruinas de Knothole (RA)
- 31 - Yermo de Nueva Megaópolis (IE/AO)
- 32 - Ruinas Vieja Megaópolis (IE/AO)
- 33 - Leung West
- 34 - Westópolis (UF)
- 35 - Central City (UF)
- 36 - Guardian Mountain / Cuartel de G.U.N. HQ (UF)
- 37 - Spagonia (UF)
- 38 - Albion
- 39 - Snottingham (RM)
- 40 - Never Lake (RM)
- 41 - Bosque Deerwood (RM)
- 42 - Empire City (UF)
- 43 - Soleanna (UF)
- 44 - Mar de Esmeraldas
- 45 - Chun-Nan (UF)
- 46 - Kar Leung (RD)
- 47 - Leung Kar (RD)
- 48 - Fortaleza de Hierro (IE/RD)
- 49 - Santuario del Clan Gossamer (RD)
- 50 - Monte Altatormenta (RD)
- 51 - Aldea de Altatormenta (RD)
- 52 - Zona de Radiactividad Letal
- 53 - Santuario del Clan Shinboi (RD)
- 54 - Tundra Norteña
- 55 - Iceborough
- 56 - Tundra Sureña
- 57 - Reino de Leonus
- 58 - Mazuri (UF)
- 59 - Tierra de las Mil Luces
- 60 - Priscilla (RA)
- 61 - Gran Cráter
- 62 - Angel Island
- 63 - Gran Moboceano
- 64 - Mar Central
- 65 - Mar Norte Congelado
- 66 - Gran Puente Continental
- 67 - Gran Océano Sur
- 68 - Monte Mobius

SOMERCA

NORTHAMER

YURASHIA/  
EURISH

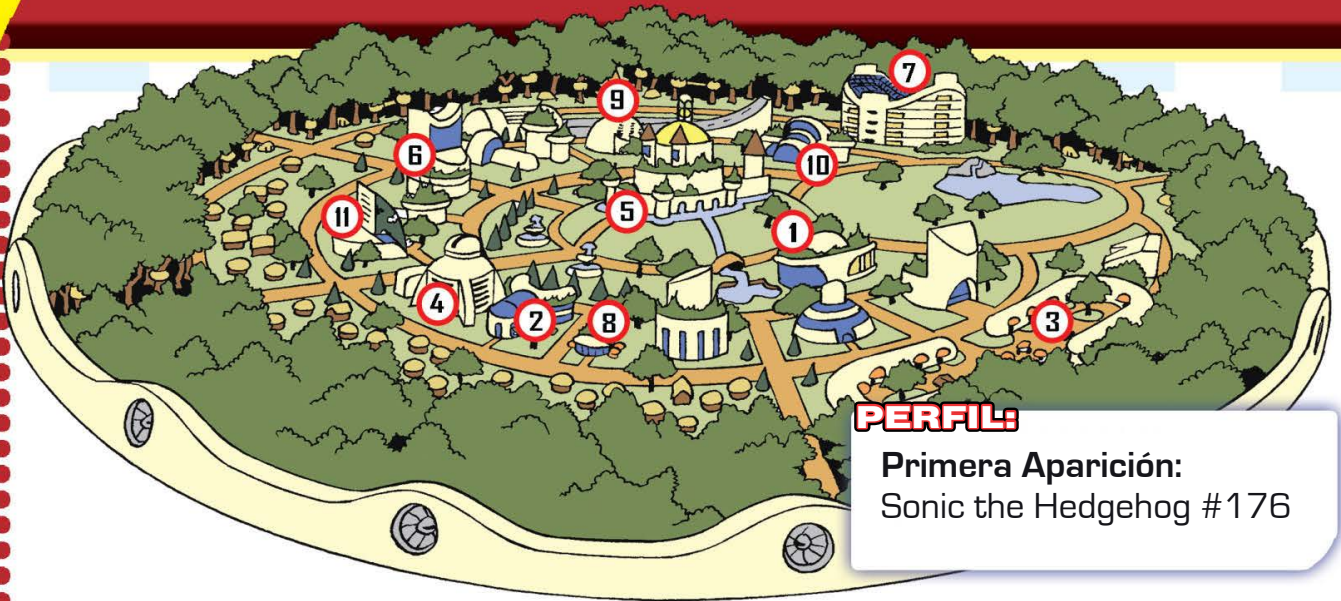
TUNDRA

EFRIKA

DOWNUNDA



# NUEVA MOBOTRÓPOLIS



## PERFIL:

**Primera Aparición:**

Sonic the Hedgehog #176

La Nueva Mobotrópolis está modelada y nombrada en memoria a la **Vieja Mobotrópolis**, la antigua capital del **Reino de los Acorn**. La ciudad se enorgullece de su arquitectura elegante y atractiva, así como de su integración con el ambiente a su alrededor. Originalmente, era la Ciudad Nanite construida por **Anonymous**. Pareció ser el resultado de los nanites del **Dr. Eggman** siendo liberados para llevar a cabo sus tareas pre-programadas, pero en realidad, fue para ocultar una **Torre Invocadora** de **Chaos Emeralds** masiva. Luego de la derrota de Anonymous, **Nicole** tomó el comando de los nanites y, bajo su dirección, la ciudad fue transformada en algo habitable y acogedor. Por ahora, los parques frondosos y bosques encantadores de la ciudad están contruidos por nanites, pero hay planes en curso para incorporar plantas reales en estos espacios. La ciudad también está repleta de **proyectores holográficos discretos**, permitiendo que Nicole viva y trabaje junto a los ciudadanos de la ciudad. El área residencial se encuentra en los alrededores, y está contruida de forma estrella para mayor comodidad. La mayoría de los ciudadanos crecieron en las limitaciones de la **Aldea de Knothole**, así que los vecinos cercanos resultan una vista familiar. **El Mercado** está cerca por conveniencia, tanto para quienes compran como para quienes venden. La mayoría de lo comercializado es producido en pequeños jardines personales, pero algunas cosas son traídas de las aldeas y granjas privadas cercanas. La ciudad está contruida para proveer lo que sea que los residentes necesitan. **La escuela** y el **centro de investigación** son para buscar mayores conocimientos mientras que el coliseo es a dónde pueden ir a olvidar sus preocupaciones y disfrutar un concierto de los **Forget-Me-Knots** o emocionarse con el **Campeonato de Hockey sobre Tierra**. La **Base Aérea Rey Frederic** sirve como el **aeropuerto** de la ciudad, y el **Hospital Memorial Tommy Turtle** sana a los heridos mientras dan la bienvenida a las nuevas vidas al mundo. En el centro se encuentra el **Castillo Acorn**. Este majestuoso palacio es el hogar de la familia real y sirve como centro de gobierno. El tribunal del **Concejo de los Acorn** se sienta sobre el corazón del castillo. Una robusta pared recubre los alrededores de la ciudad. Gracias a los Nanites, esta pared puede sellarse ante los invasores y proyectar un escudo defensivo alrededor del lugar.

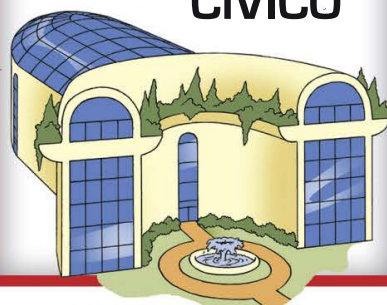
1

**LIBRERÍA**



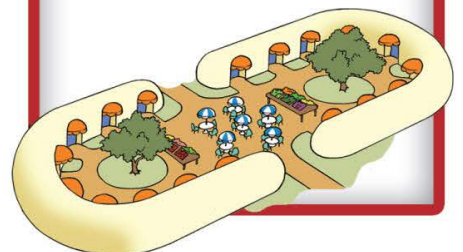
2

**CENTRO  
CÍVICO**



3

**MERCADO DE  
MOBOTRÓPOLIS**

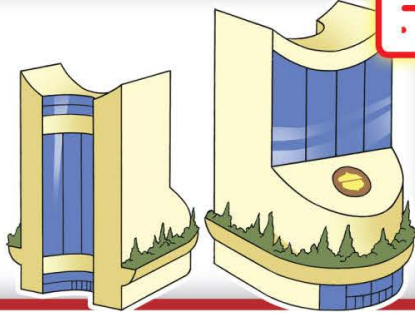


**CENTRO DE  
INVESTIGACIÓN**



**4**

**CUARTEL  
DE LA  
ARMADA  
REAL**



**6**

**COLISEO**



**7**

**PLANTA DE  
ENERGÍA**



**9**

**ESCUELA DE  
MOBOTRÓPOLIS**



**10**

**CASTILLO  
ACORN**



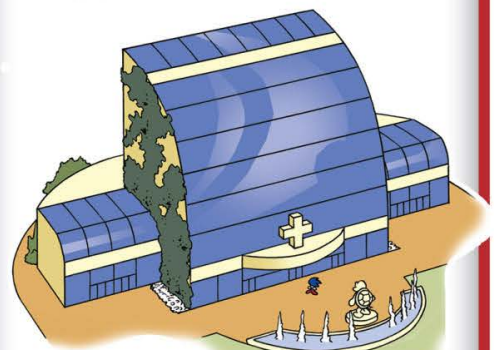
**5**

**RESTAURANTE  
DEL TÍO CHUCK**

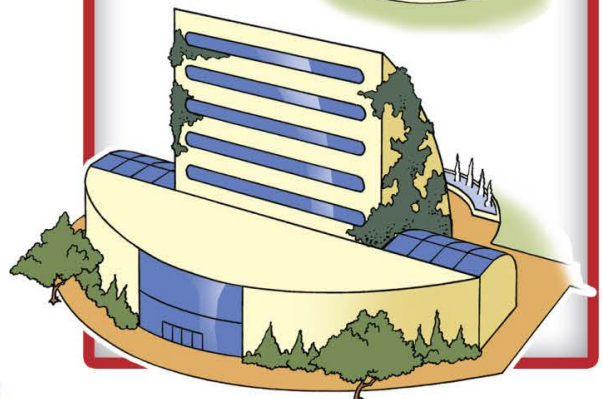


**8**

**HOSPITAL  
MEMORIAL  
TOMMY TURTLE**



**11**

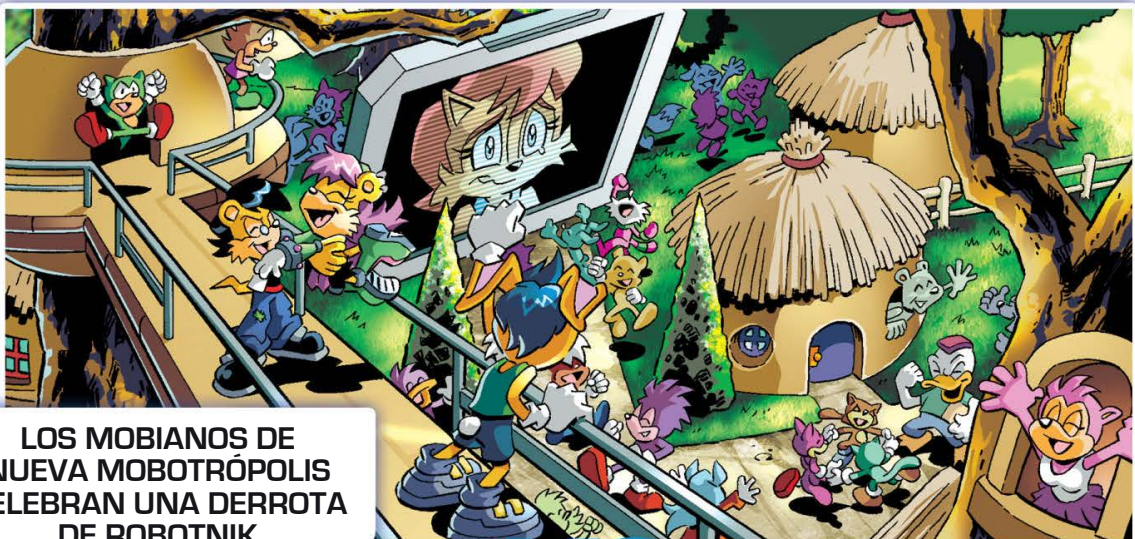




# ¿QUÉ SON LOS MOBIANOS?

**Mobius** es la **Tierra** decenas de miles de años después de que los **Xorda** terminaron con la mayoría de la vida en el planeta. Por lo tanto, técnicamente, “Mobiano” se refiere a todos los seres conscientes que surgieron después. Sin embargo, este término también ha llegado a referirse específicamente a los seres conscientes antropomórficos. Muchos se asemejan a especies de la antigua Tierra (por ejemplo: perros, o zorros) mientras que otros comparten el nombre pero lucen muy diferentes a sus ancestros (por ejemplo: erizos, o equidnas). Los Mobianos miden en promedio un metro, pero pueden variar desde muy pequeños (hormigas de fuego: quince centímetros) hasta enormes (leones: más de dos metros). La mayoría de las razas tienden a emparejarse con su propia especie, aunque los emparejamientos interraciales también ocurren regularmente. Estos últimos suelen resultar en gemelos: un macho con los rasgos de su padre y una hembra con los rasgos de su madre. En muy raras ocasiones nace un único hijo híbrido. Estos niños se parecen más a una especie que a la otra, pero a menudo tienen un rasgo llamativo del otro progenitor.

La cultura Mobiana es increíblemente densa y casi indescifrable. Los machos típicamente visten muy poco, pero suelen vestir más si están en una posición de poder. Las hembras usualmente se visten más que los machos y de manera más ornamentada cuando están en una posición de autoridad. Los Mobianos suelen agruparse por raza o en pequeñas aldeas multirraciales. Las grandes reuniones de múltiples tipos de Mobianos, como en **Nueva Mobotrópolis**, son una rareza. Esto no es por animosidad, sino por el hábito de los Mobianos de no reunirse en grandes números. Los miembros de esta especie también tienden a ser misericordiosos y generosos de forma innata. Muchos conflictos entre ellos y sus primos genéticos, los **Overlanders**, muestran una clemencia Mobiana que roza la ingenuidad. Técnicamente, los Overlanders también son Mobianos. Si Sonic es un “erizo Mobiano”, entonces un Overlander es un “humano Mobiano”. Típicamente tienen una constitución más atlética que los humanos y tienden a tener el cabello más colorido. También suelen tener solo cuatro dedos como muchos Mobianos, pero cinco dedos son comunes en ambas razas. Al igual que los Mobianos, los Overlanders pueden variar enormemente en tamaño (por ejemplo, **Snively Robotnik** e **Ivo Robotnik**), pero no es tan común. El término general para la fauna del mundo es “Mobini”. Estos pueden ser reconocidos como los animales no conscientes de Mobius, aunque a veces muchos muestran una perspicacia sorprendente. El perro de Sonic, **Muttski**, es un ejemplo. Los porcinos **Pickies**, los pájaros cantores **Flickies** y las aves de corral **Cluckies** también son ejemplos. Existen muchas otras especies de peces e insectos Mobinis, aunque algunos parecen difuminar la línea entre Mobinis y Mobianos. Es esta desafortunada falta de claridad la que ha llevado a algunos prejuicios de los Overlanders contra los Mobianos en general.



LOS MOBIANOS DE  
NUEVA MOBOTRÓPOLIS  
CELEBRAN UNA DERROTA  
DE ROBOTNIK

# GRAN BOSQUE Y VILLA KNOTHOLE

El Gran Bosque es un bosque de árboles de hoja ancha que domina la mayoría del continente de **Northamer**. Muchos árboles tienen cientos de años, en especial en el centro. Es tan grande y denso que permite ocultar de la vista aérea el llano que contiene al Gran Valle. El **Gran Valle** una vez fue parte de las cuevas de piedra caliza expuestas al mundo miles de años atrás. Fue el lugar perfecto para la Aldea de Knothole. Las cuevas de piedra caliza alrededor permanecieron accesibles, lo que sirvió bien a la necesidad de sus residentes. Knothole fue el antiguo asentamiento adoptado por **Mobotrópolis** y utilizado principalmente por la familia real y su corte. Luego del golpe de estado del **Dr. Robotnik**, sirvió como las barracas de los **Freedom Fighters Originales** y el hogar de la próxima generación.

La segunda generación de **Freedom Fighters** utilizó una cueva en particular como su casa club. Al pasar el tiempo, se convirtió en su base, y eventualmente, en el Cuartel de los Freedom Fighters.

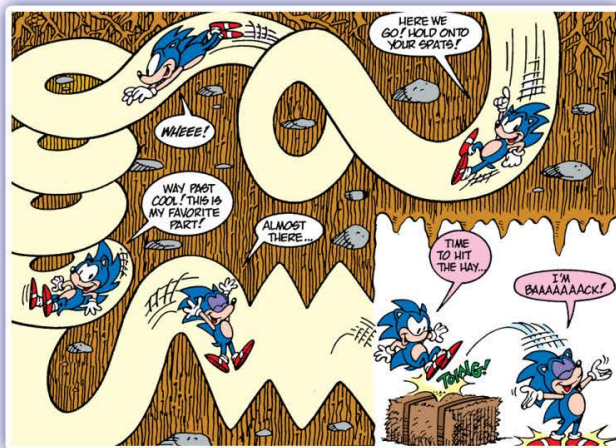


CIUDAD DE KNOTHOLE

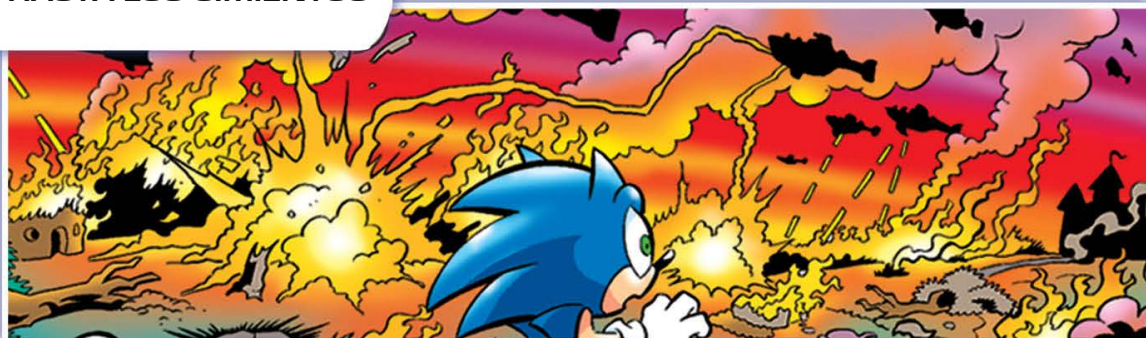
Knothole permaneció como una aldea pequeña y rústica por mucho tiempo. Se convirtió en un refugio para los Robianos al final de la **Primera Guerra Robotnik**. Al inicio de la **Segunda Guerra Robotnik** hospedó tanto Robianos como Mobianos, aunque no estuvieran cómodos entre sí. La aldea llegó a su punto de quiebre cuando albergó a los Overlanders que regresaron del espacio, aunque estos últimos se mudaron a la **United Federation**.

Por un tiempo, la aldea existió en una **zona de bolsillo** tres horas en el futuro, aunque esto fue revertido. Durante el año de **Sonic** en el espacio, la aldea se expandió y se convirtió en la **Ciudad de Knothole**. Debido a que su localización ya era conocida para el **Imperio Eggman**, la ciudad optó por florecer y los Freedom Fighters lucharon por protegerla. Al final, la fuerza descomunal del imperio ganó y la aldea fue quemada hasta los cimientos. Los restos ahora son conocidos como el **Gran Yermo**.

RESBALADILLA SECRETA DE ENTRADA A LA CASA CLUB DE LOS FREEDOM FIGHTERS

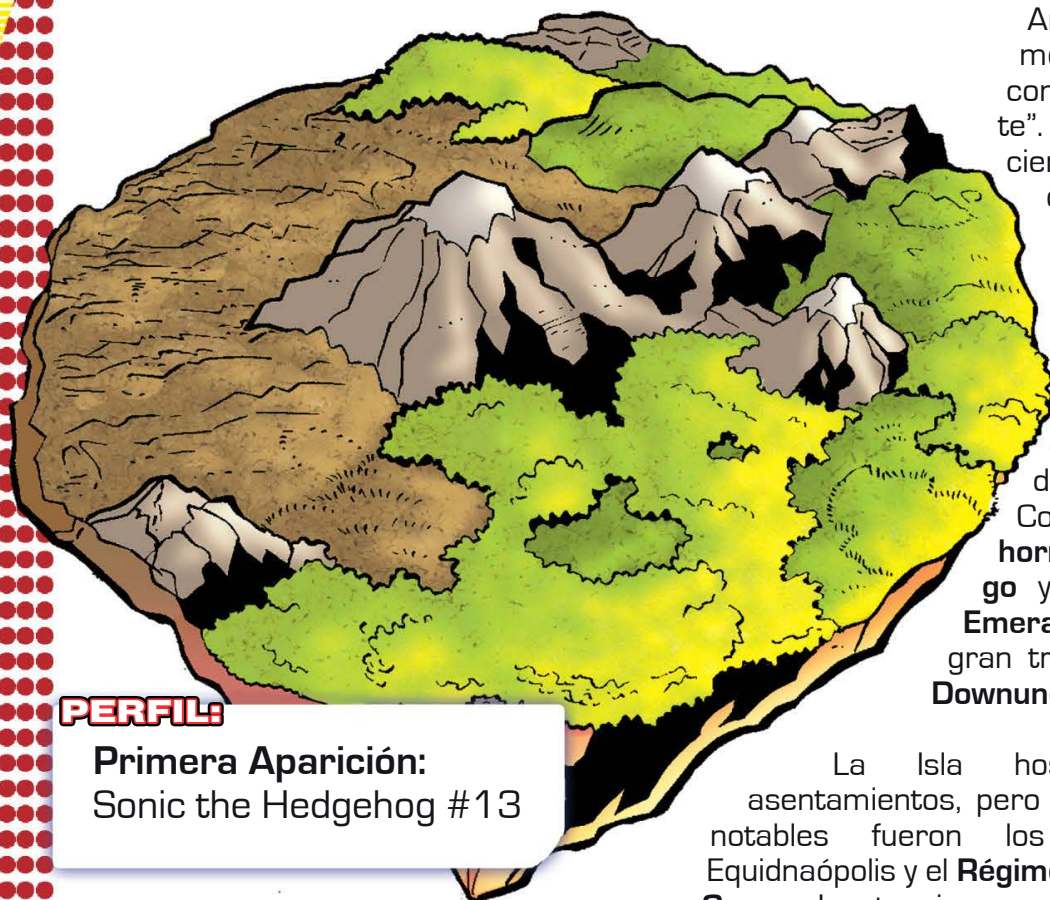


SONIC OBSERVA COMO KNOTHOLE SE QUEMA HASTA LOS CIMIENTOS





# ANGEL ISLAND



## PERFIL:

**Primera Aparición:**  
Sonic the Hedgehog #13

Angel Island primero fue conocida como la "Isla Flotante". Fue creada seiscientos años atrás cuando los científicos **Jordann** y **Kayla-La** descubrieron que el **Gran Cometa Blanco** estaba por impactar contra su ciudad de **Equidnaópolis**. Con la ayuda de las **hormigas de Fuego** y muchas **Chaos Emeralds**, elevaron un gran trozo de tierra de **Downunda** hacía el cielo.

La Isla hospedó muchos asentamientos, pero las comunidades notables fueron los **equidnas** de **Equidnaópolis** y el **Régimen Dingo** de **Cave Canem**. Las tensiones eran elevadas entre

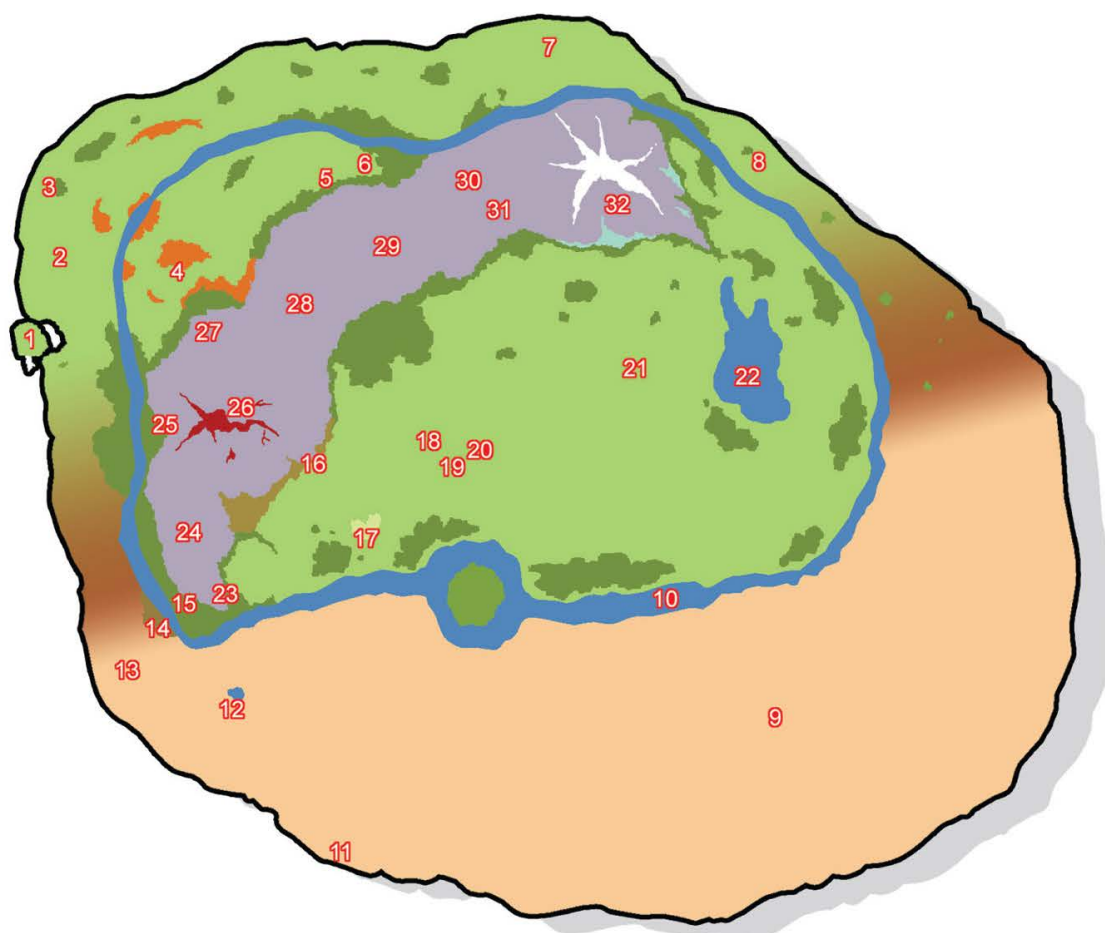
ambos debido a que el Régimen solía asaltar a sus vecinos por tecnología. El punto de quiebre fue cuando los dingos desataron un ataque nuclear. El atentado fue detenido, pero el lugar fue arruinado debido a los desechos nucleares. El **Guardián Hawking** utilizó la investigación de **Dimitri** para mover cada asentamiento a su propia **zona de bolsillo** mientras que él y la **Hermanidad** supervisan la limpieza de la isla. Tomó cientos de años regresar la isla a su esplendor natural, pero eventualmente casi todas las sociedades fueron devueltas a su hogar.

El **Parque de Diversiones Happyland** fue construido en poco tiempo por el **Dr. Ivo Robotnik** como un plan para destruir a los Freedom Fighters. Tiempo después, los efectos secundarios del Aniquilador Definitivo rompieron la última zona de bolsillo, destruyendo **Cave Canem** y regresando **Equidnaópolis** a la isla. El continente flotante fue renombrado a "Angel Island", en memoria a un ancestro distante de **Knuckles**, **Angel-La**. Poco después, el **Imperio Eggman** invadió el lugar y destruyó **Equidnaópolis** mientras establecía una nueva versión de **Cave Canem**. El Régimen Dingo tomó control de la isla durante un breve periodo, solo para tener su ciudad destruida por el cuarto **Enerjak**.



**ISLA DEL ALTAR, HOGAR ACTUAL  
DE LA MASTER EMERALD**

Angel Island, a pesar del caos, permanece hermosa. La **Cordillera del Dragón** se eleva en el medio, y el **Río Eterno** fluye en forma de anillo alrededor de la isla. Los **Marble Gardens** brillan en las junglas, mientras que las maderas rojas y hongos gigantes dominan **Mushroom Hills**. El **Desierto de Sandopolis** consume casi la mitad del continente y oculta muchos secretos. Los camaleones se mantienen ocultos en **Valle Arcoíris** mientras que los restos del Régimen Dingo se agruparon alrededor del **Oasis de Azure Lake** en lo profundo del desierto. Knuckles y los Chaotix vigilan la **Master Emerald**, que ahora mantiene la isla a flote desde su pedestal en la pequeña **Isla del Altar**. Mientras, **Hidden Palace Zone** y **Hydro City** descansan en lo profundo del corazón de la isla, manteniendo muchos misterios sin resolver.



- 1) Isla del Altar 2) Launch Base 3) Campos de Frutilla 4) Mushroom Hills 5) Hydro City 6) Pantanos Pantanosos 7) Parque de Diversiones Happyland 8) Campamento Real 9) Desierto de Sandopolis 10) Río Eterno 11) Ruinas de Tasmania 12) Oasis de Azure Lake 13) Zona Prohibida 14) Haven 15) Gran Conservatorio 16) Colina de las Hormigas de Fuego 17) Valle Arcoíris 18) Madriguera de Knuckles 19) Ruinas de Equidnaópolis 20) Cave Canem 21) Base Destruída de la Legión Oscura 22) Lago Nessie 23) Monte Destino 24) Marble Garden 25) Colina Rocosa 26) Lava Reef 27) Red Mountain 28) Monte Osohai 29) Hidden Palace 30) Monte Trueno 31) Sky Sanctuary 32) Ice Cap



# FEDERACIÓN UNIDA

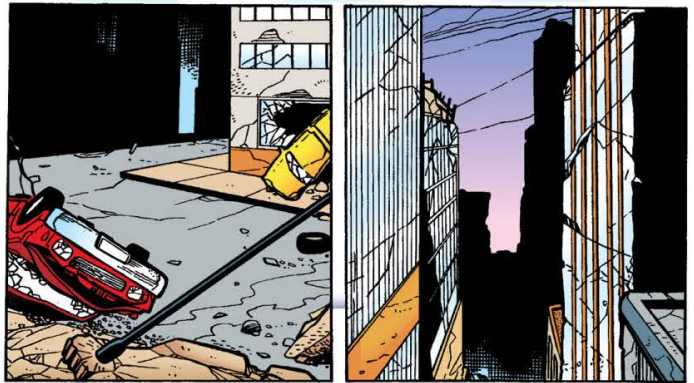
Decenas de miles de años atrás, los **Xorda** invadieron la **Tierra**, destruyendo casi toda la vida. Sin tiempo de prepararse, se construyeron algunas ciudades ocultas. Solo una fracción de la humanidad sobrevivió en estas ciudades mientras el resto del planeta fue alterado por las **Bombas Genéticas**. El tiempo pasó, los continentes se movieron, las Chaos Emeralds llegaron y el mundo fue renombrado a "Mobius" por los **Mobianos**. Las pocas ciudades ocultas se mantuvieron auto-suficientes.

Mientras Mobius avanzó, los humanos restantes establecieron una red de comunicación y comercio. Este fue el inicio de la United Federation. En poco tiempo, la organización tomó una estructura formal. Cada líder representó su ciudad-estado y sirvió como consejero para el **Presidente de la United Federation**, quien preside **Central City**. Para protegerse entre sí del mundo exterior, cada ciudad-estado juró permanecer en secreto. Si eran descubiertas, debían actuar como si fueran lo único que quedó del viejo mundo para proteger a los demás. La segunda línea de defensa eran los **Guardianes Unidos de las Naciones**, o **G.U.N.** Cada ciudad-estado tenía un comandante para liderar las fuerzas locales, todas estas, a su vez, responden a un único comandante de **G.U.N.** Esta persona solo respondía al presidente.

DE IZQ. A DER.: PRINCESA ELISE,  
EL PRESIDENTE, GENERAL TOWER,  
ALCALDE BULLYANI



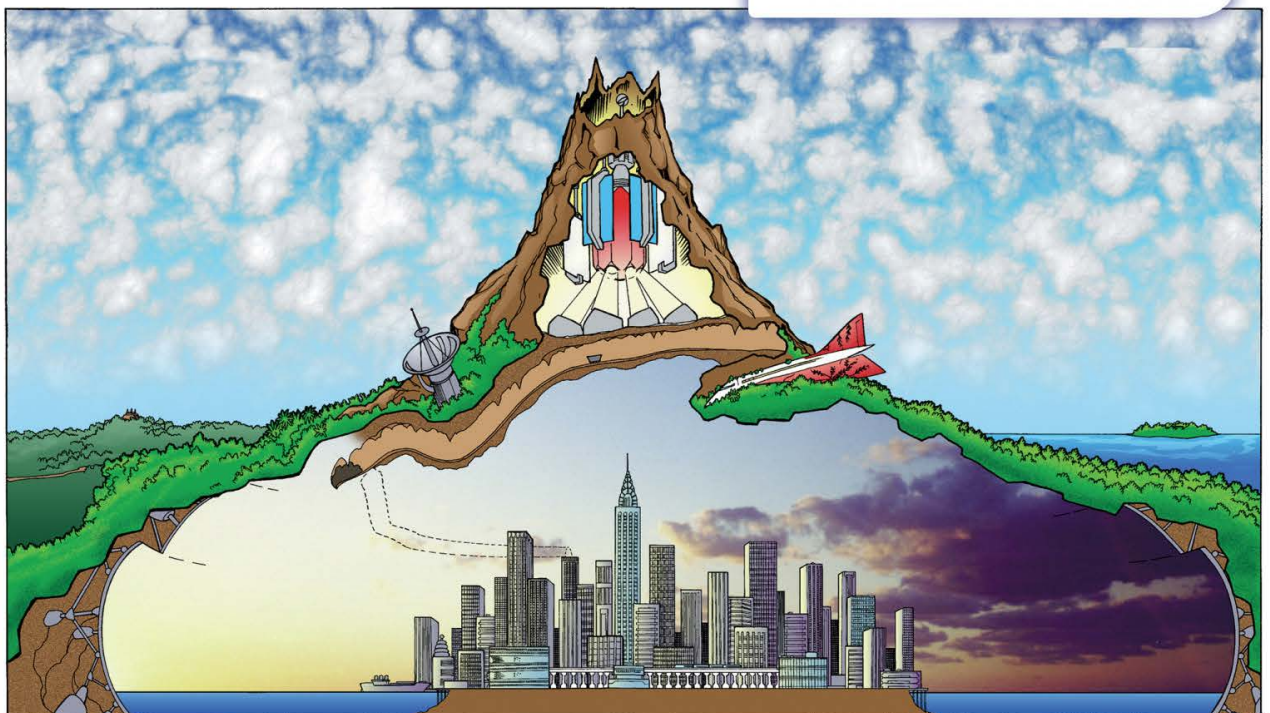
La United Federation fue descubierta por sus primos genéticos, los **Overlanders**. Ambos entraron en un "Proyecto Legado", que funcionó para reintroducir a los humanos al mundo y exponer las culturas la una a la otra. Al final de la **Gran Guerra**, fueron los enlaces a dicho proyecto lo que permitió que alrededor de un tercio de Overland migre a la United Federation.



### STATION SQUARE DESTRUIDA LUEGO DEL ATAQUE DE PERFECT CHAOS

Muchos de los esfuerzos del Imperio **Eggman**, incluyendo ataduras al "Proyecto: Shadow", forzaron a **Station Square** a abrirse al mundo. Esto sirvió para establecer contacto entre ellos y el **Reino de los Acorn**; aunque inicialmente tenso, permitió que los Overlanders regresen de su misión espacial fallida y encontraran un hogar en Station Square. Ahora, **Mobius** conoce mucho de la United Federation. Es un movimiento arriesgado, exponiéndose al Imperio Eggman, pero el pensamiento actual es que un frente unido es mejor que esconderse y esperar lo mejor. Con eso dicho, aún podrían existir otras pequeñas ciudades o segmentos de civilizaciones de la "Vieja Tierra" ocultos a través de Mobius.

### STATION SQUARE ANTES DE LA INVASIÓN XORDA





# ROBOTRÓPOLIS/ VIEJA MOBOTRÓPOLIS

Mobotrópolis era la capital del **Reino de los Acorn** y era un testimonio a la visión del **Rey Alexander Acorn** de una nación construida en base a los talentos de toda clase de Mobianos. Construida para coexistir con el ambiente, la ciudad avanzó mucho con la invención de la energía limpia con los anillos de poder, aunque la tecnología de la ciudad permaneció simple. Sus recursos fueron disfrutados por sus ciudadanos y buscados por la Overland en el norte. Siguiendo con viejas hostilidades y pretensiones en igual medida, **Overland** inició la **Gran Guerra** y eventualmente ocupó Mobotrópolis. Los ciudadanos se resistieron utilizando la red de alcantarillado para preparar ataques de guerrilla hasta que la ciudad fue recuperada. El cambio llegó cuando el desertor Overlander **Julian Kintobor** proveyó su genio al reino. Con armas y tácticas avanzadas, la Gran Guerra terminó y la ciudad fue reconstruida. Esto fue en preparación para la segunda traición de Julian. En un solo golpe, sus regalos se volvieron en contra de la ciudad y la misma fue transformada en Robotrópolis. Ahora, el lugar se dedicó a manufacturar robots, armas, y maquinaria que el **Dr. Ivo Robotnik** necesitaba con el fin de conquistar **Mobius**. A los ciudadanos que no se resistieron a su conquista se les permitió vivir y trabajar en paz por un tiempo, pero eventualmente robotizados. Por diez años, la ciudad sirvió como su capital mientras los **Freedom Fighters** intentaban sabotearla. Durante un tiempo, la ciudad sufrió un gran terremoto y dos pequeños incidentes nucleares pero lograron superarlo a duras penas. La ciudad fue recuperada brevemente y renombrada como "Mobotrópolis" al final de la **Primera Guerra Robotnik**. Sobrevivió a una lluvia de meteoros antes de ser reclamada por el Dr. Eggman al inicio de la Segunda Guerra Robotnik. El doctor controló la ciudad hasta que sufrió un ataque nuclear sorpresivo por parte de **G.U.N.** El dictador planeó aguantar el asalto bajo un campo de energía y dejar que el mundo exterior sufra, pero **Sonic** y **Tails** fueron capaces de revertir el escenario. Los misiles explotaron en la ciudad y la ruina nuclear fue contenida dentro del domo de energía. Todo lo que queda de la Mobotrópolis original es un yermo contenido.



LA ERA DORADA DE  
VIEJA MOBOTRÓPOLIS

## PERFIL:

Primera Aparición:

Sonic the Hedgehog #0

ROBOTRÓPOLIS  
DESPUÉS DEL GOLPE DE  
ESTADO DEL SEÑOR DE  
LA GUERRA JULIAN



# PAÍS MISTERIOSO DE LOS GATOS Y BIG EL GATO Y FROGGY

Los **Guerreros Felidae del País Misterioso** (comúnmente llamado el País Misterioso de los Gatos) controlan la mayoría de la región sur de **Soumerca**. Algunos territorios están bajo disputa con la recientemente reformada **Nación de la Jauría** del norte. Los Felidae tienen una forma particular de manejar la autoridad y jerarquía en su sociedad. Posición e identidad dependen del ropaje. Por ejemplo, la **Reina Hathor** del País Misterioso es considerada (e incluso actúa) como una ciudadana normal a menos que lleve sus ropas. Cuando se viste como reina, “adquiere” este rol. Los Felidae también son notablemente brutales, con duelos para terminar las disputas y con la pena capital siendo la norma. Ni siquiera los niños reciben piedad alguna en este sistema sádico. Esto tal vez tenga su origen en su historia con la **Segunda Colonia de Equidnaópolis**. Estos felinos no toleraban a los colonizadores de Albion y encontraron resistencia violenta por parte de los clanes **Knuckles** y **Nocturnus**, quienes se rehusaron a entregar las tierras que habían declarado como suyas. Si no fuera por circunstancias extenuantes, los tres grupos habrían acabado los unos con los otros.

El estilo de vida violento no es para todos. Mientras que una gran parte de la comunidad vive en la costa este, otras tribus más pequeñas e individuos, como Big el Gato, viven a través de la región. No todas estas tribus pequeñas siguen las formas brutales de la comunidad principal, pero la práctica de identificar la posición de alguien a través de su atuendo permanece como un rasgo constante.

Big el Gato vive principalmente por su cuenta en las junglas de Soumerca y rara vez se asocia con su gente. Sus formas probaron ser muy complicadas y violentas para él. Opta por mantener una vida de tranquilidad y pesca. No es una mente brillante, y su simpleza le da una naturaleza infantil. Aunque es un alma gentil y amable, su mirada sin parpadear a veces puede poner nerviosa a la gente. El compañero y mejor amigo de Big es una rana **Mobini** llamada Froggy. Esta última llevó a ambos a una gran aventura cuando ingirió accidentalmente la cola perdida de **Chaos** y fue poseída por la misma. Esto los hizo un blanco del **Dr. Eggman**, y Big lo arriesgó todo por rescatar a su amigo. La amabilidad del felino con los extranjeros eventualmente causó su exilio de la región, así que se mudó a **Nueva Mobotrópolis** y ahora sirve en el **Team Freedom**.

## PERFIL:

### Primera Aparición

(Guerreros Felidae y Big el Gato):

Sonic the Hedgehog #80

**Habilidades (Big): Super Fuerza** - Aunque no está probado, Big podría ser la cosa más fuerte del mundo.

**Pesca** - Big es un pescador experto que puede lanzar su caña con precisión milimétrica.





# REINO DRAGÓN

## PERFIL: STATS:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #60

Reino Dragón se refiere a la extensa región que domina la mayor parte de **Yurashia**. Las leyendas dicen que era el lugar de nacimiento original de los dragones, y que su geografía única provino de batallas épicas. Eventualmente, los dragones vieron el error de sus conflictos y abandonaron la región, dejando atrás una profecía diciendo que si la tierra se llenase de conflicto una vez más, sería salvada por el **Rey de Loto Dorado**. Esta leyenda es el origen de los **Templos del Loto Dorado**, que promueve la paz a través de la meditación y espera la llegada del Rey. Estos son visitados frecuentemente por los "Libres" (los granjeros, artesanos y aldeanos que viven de forma independiente de cualquier afiliación más allá de sus pueblos natales).

Sin embargo, la región está gravemente dividida. Cuatro casas de **clanes ninja**, o "Casas", están en conflicto constante. Cada una de ellas está gobernada por una "Novia" y es específica por especie. Estos clanes fueron desafiados por el **Señorío de Hierro**, esbirros locales que sirvieron al Imperio Eggman. Mientras que los **Libres** solo querían paz, la lucha por el poder ha durado mucho tiempo. En tiempos recientes, hubo un cambio brusco en el status quo; con la muerte de la **Novia de las Noches Abundantes**, el **Clan Yagyu** se disolvió en bandos de ladrones gobernados por diversos **Señores Yagyu**.

El Señorío de Hierro ha caído mientras que el **Clan Raiju** busca tomar su lugar como los agentes del Imperio Eggman. Mientras, los Libres al fin tienen un campeón. **Monkey Khan** aceptó el título de **Rey de los Libres** y trabaja para negociar la paz e igualdad para todos. Si falla, tiene el poder de proteger a aquellos que no pueden protegerse.



MONTE  
ALTATORMENTA  
EN LLAMAS



LA FORTALEZA  
DE HIERRO





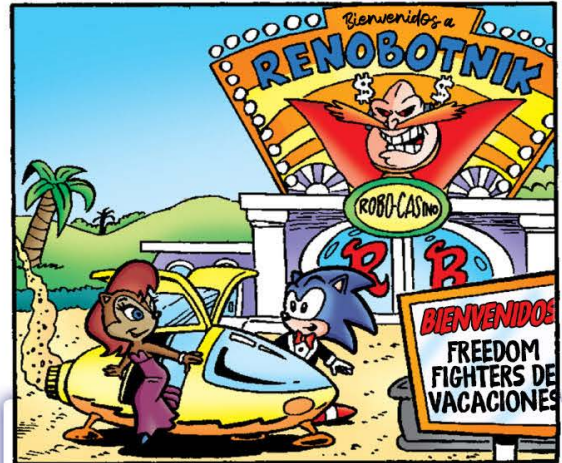
# CASINO NIGHT

## PERFIL:

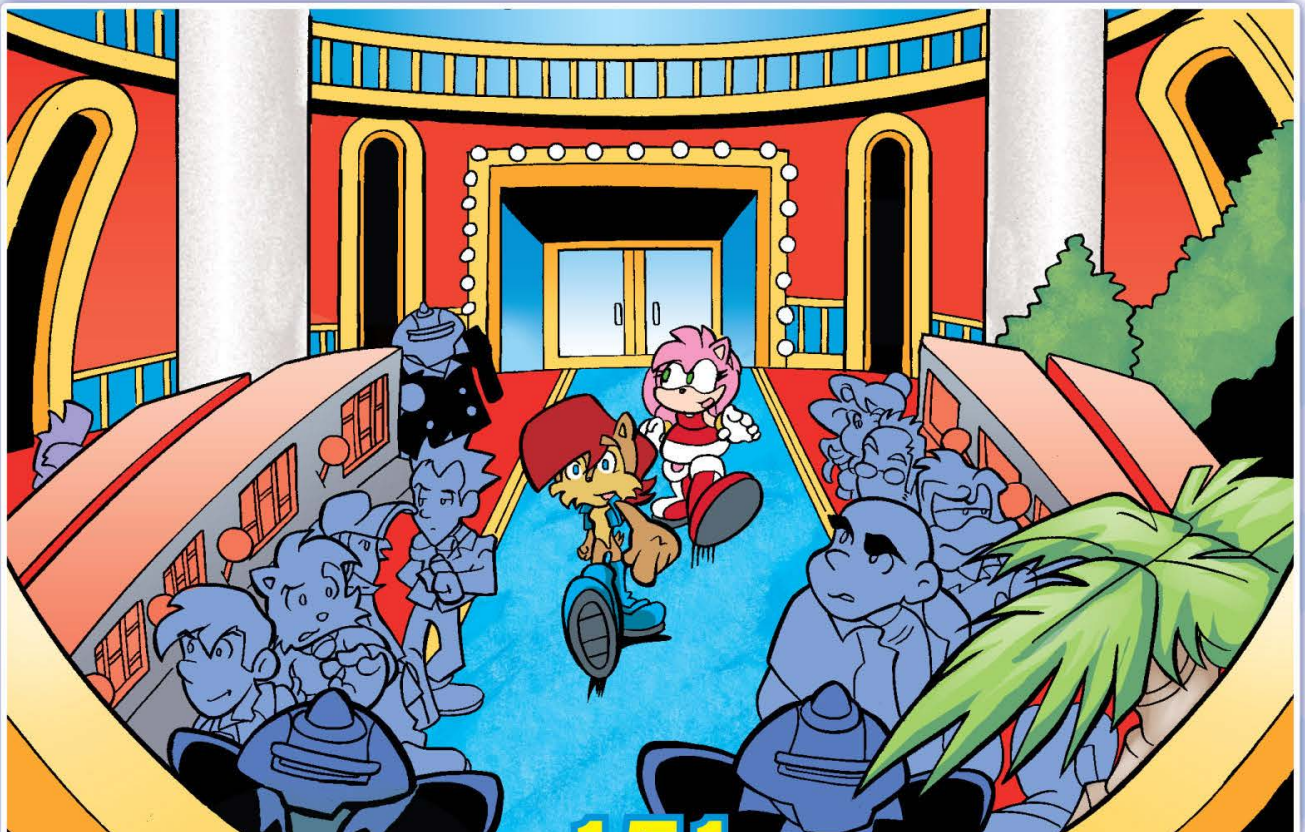
Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #1

Casino Night una vez fue un lugar de apuestas creado por el **Dr. Ivo Robotnik** como una trampa. Inicialmente atendido y ocupado exclusivamente por **badniks**, fue destruido y luego reconstruido. Entonces, al final de la **Primera Guerra Robotnik**, fue olvidado.

Eventualmente, fue redescubierto por **Mammoth Mogul**. Cansado de sus planes de dominación mundial siendo arruinados por niños, Mogul enfocó sus energías (y gran fortuna adquirida durante su vida) en embellecer el casino. Los viejos badniks, incluyendo **SWAT Bots**, recibieron un nuevo propósito, cosa que apreciaron. Fue vendido como un lugar legítimo y rápidamente se convirtió en una atracción tanto para locales, como para aquellos más alejados (por ejemplo, en la United Federation). Aunque, el mobiano antiguo no solo se había convertido en un hombre de negocios legítimo. Adquirió y mudó el **Gastrobar al Fondo del Barril** y lo conectó al casino. El restaurante es un lugar de mala muerte donde se reúne lo peor de lo peor, y permanece así bajo el control de Mogul. Ahora el mamut preside un creciente imperio económico mientras mantiene vigilado el **Bajo Mundo de Mobius**. Utiliza su poder e influencia como ventaja, causando un sin fin de problemas para **Sonic** y los **Freedom Fighters**.



SONIC Y SALLY HACEN SU PRIMERA VISITA A CASINO NIGHT





# BOSQUE DEERWOOD

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic the Hedgehog #58

El Bosque Deerwood es muy similar al **Gran Bosque** pero dominado principalmente por pinos y otros árboles clásicos. Cubre casi la totalidad de **Mercia** y rodea la ciudad capital de **Snottingham**. Dentro del bosque se encuentra **Never Lake**.

Los árboles antiguos y gigantescos de Deerwood sirven como la morada perfecta para la acosada gente del **Reino de Mercia**, y es vista como un refugio seguro. Redes expansivas de aldeas en las copas de los árboles se encuentran a través de casi todo el bosque, funcionando como posiciones defensivas perfectas en contra de fuerzas hostiles.

El Bosque Deerwood también sirve como un hogar rústico y desconocido para los **Freedom Fighters de Mercia** y su aldea secreta, **Hideaway**.



ROB Y KNUCKLES ESPÍAN  
AL ALTO COMISARIO DESDE  
LOS ENORMES ÁRBOLES DE  
DEERWOOD



EN LAS COSTAS DE MERCIA, CERCA DE LA  
ANTIGUA Y OCULTA CIUDAD EQUIDNA DE ALBION





# DOWNUNDA

**PERFIL:**

Primera Aparición:  
Tails # 1

**Downunda** es un continente en las aguas sur de **Mobius**. Es el hogar original de muchas especies Mobianas únicas, incluyendo los **demonios de Tasmania** y las **hormigas de fuego**. El **Gran Cráter**, el antiguo lugar de reposo de Angel Island, fue donde Athair pasó una gran cantidad de tiempo meditando, y a veces ha servido como la base de operaciones de los sub-jefes residentes del **Dr. Eggman**.



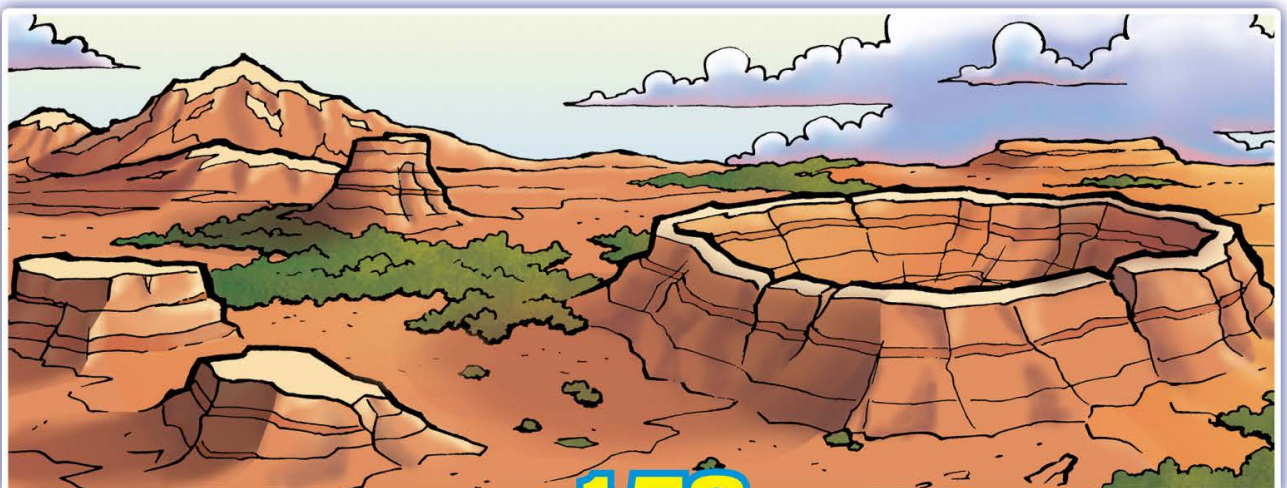
**CUARTELES DE LA EGG LEGION  
OSCURA DEL DR. EGGMAN EN  
EL GRAN CRÁTER**

La región fue aterrorizada a menudo por el malévolo **super-badnik**, **Crocbot**, pero fue liberada por los **Freedom Fighters de Downunda**. Sin embargo, ahora la tierra es amenazada por el capítulo local de la **Egg Legión Oscura**. También hay varios asentamientos en el **Desierto rústico**, como la ciudad costera de **Priscilla**, fundada muchos años atrás como una colonia para el **Reino de los Acorn**. Como tal, muchos Downundans responden a la **República de Acorn**.



**TAILS SE APROXIMA A  
DOWNUNDA A TRAVÉS DE  
SU COSTA NOROESTE**

La tierra aún está llena de secretos, entre ellos, el legendario **Bunyip**. Esta bestia mística y gigante tiene un poder increíble pero pocos la han visto. Usualmente descansa pacíficamente en las aguas del continente, pero debido a la contaminación causada por el Imperio Eggman, fue forzada a usar la violencia. Una vez más, fueron los esfuerzos de los Freedom Fighters de Downunda lo que salvó el día.





# Océanos y Ártico

## PERFIL:

Primera Aparición:  
Rebaño Morsa:  
Sonic the Hedgehog #31

Los océanos de **Mobius** están mayormente inexplorados. Uno asumiría que el **Imperio Eggman** no dejaría una parte tan grande del mundo en paz, pero su único esfuerzo conocido llegó en la forma del **super-badnik Octobot**.

Estos territorios están protegidos por los **Freedom Fighters de las Profundidades** y están repletos de vida. Incontables especies de peces **Mobini**, corales, y otras clases de fauna y flora oceánica llenan las aguas. La mayoría de los Mobianos en el océano apenas están antropomorfizados, difuminando la línea entre lo que es considerado un "Mobiano" y lo que es considerado un "Mobini". Los océanos alimentan, y a cambio son alimentados por dos casquetes polares.



**ROTOR CON SU FAMILIA**

Usualmente referidos como la **Tundra Norteña** y **Sureña**, también están largamente inexplorados. La Tundra Sureña es la más árida, con algunos remanentes de las **Guerras Olvidadas** para mostrar que alguien vivió allí alguna vez.

La Tundra Norteña es un poco más viva y es hogar de una gran cantidad de tribus, más notablemente el **Rebaño Morsa**, del que proviene Rotor. Este grupo pasa la mayor parte de sus días disfrutando del sol en la superficie, pero durante los casi seis meses de noche, se retiran a la ciudad submarina invertida de **Iceborough** en el **Océano Norte**.

El único peligro conocido es el capítulo local de la **Egg Legión Oscura**, compuesto de orcas mejoradas cibernéticamente y lideradas por el sádico **Gran Maestro Akhlut**.

## ICEBOROUGH

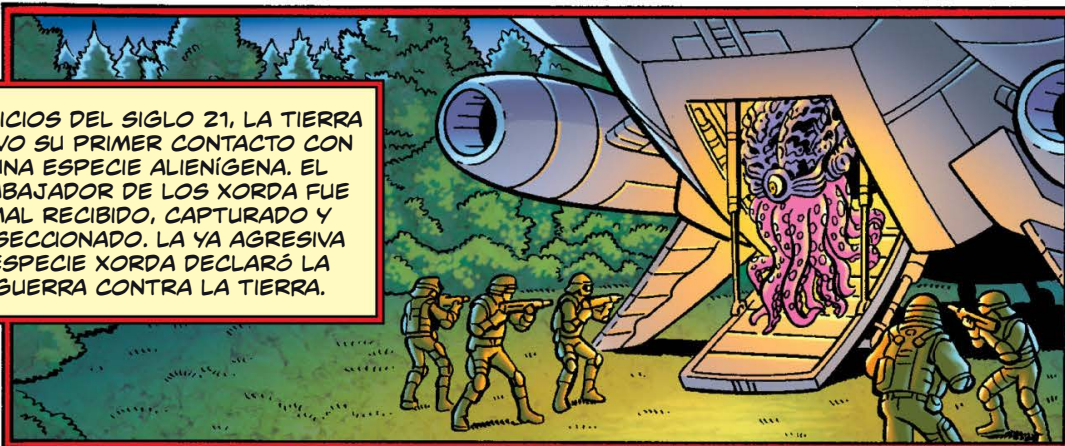




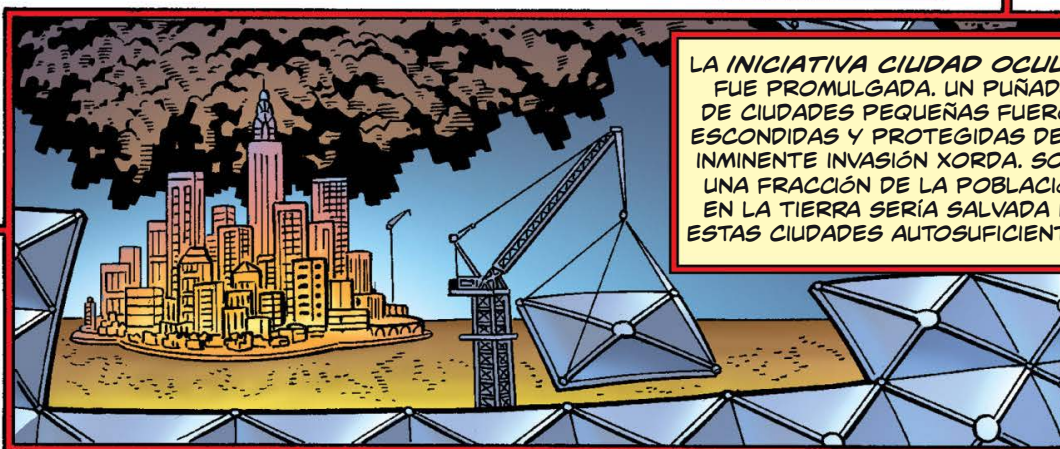
# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

## ACTO 1 LA BOMBA GENÉTICA

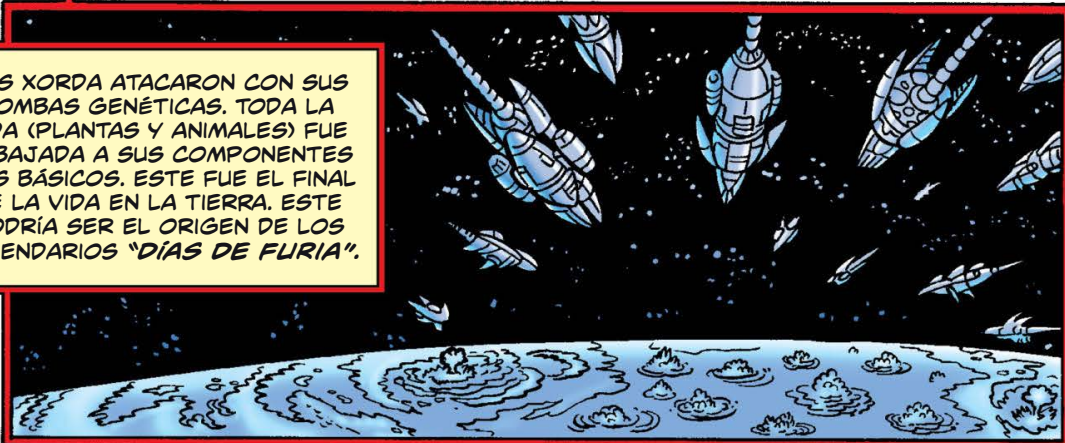
A INICIOS DEL SIGLO 21, LA TIERRA TUVO SU PRIMER CONTACTO CON UNA ESPECIE ALIENÍGENA. EL EMBAJADOR DE LOS XORDA FUE MAL RECIBIDO, CAPTURADO Y DISECCIONADO. LA YA AGRESIVA ESPECIE XORDA DECLARÓ LA GUERRA CONTRA LA TIERRA.



LA INICIATIVA CIUDAD OCULTA FUE PROMULGADA. UN PUÑADO DE CIUDADES PEQUEÑAS FUERON ESCONDIDAS Y PROTEGIDAS DE LA INMINENTE INVASIÓN XORDA. SOLO UNA FRACCIÓN DE LA POBLACIÓN EN LA TIERRA SERÍA SALVADA EN ESTAS CIUDADES AUTOSUFICIENTES.



LOS XORDA ATACARON CON SUS BOMBAS GENÉTICAS. TODA LA VIDA (PLANTAS Y ANIMALES) FUE REBAJADA A SUS COMPONENTES MÁS BÁSICOS. ESTE FUE EL FINAL DE LA VIDA EN LA TIERRA. ESTE PODRÍA SER EL ORIGEN DE LOS LEGENDARIOS "DÍAS DE FURIA".



MILES DE AÑOS DESPUÉS, LA BIOMASA COMBINADA COMENZÓ A CONSOLIDARSE. NUEVA VIDA SURGIÓ DE LA SOPA PRIMORDIAL...



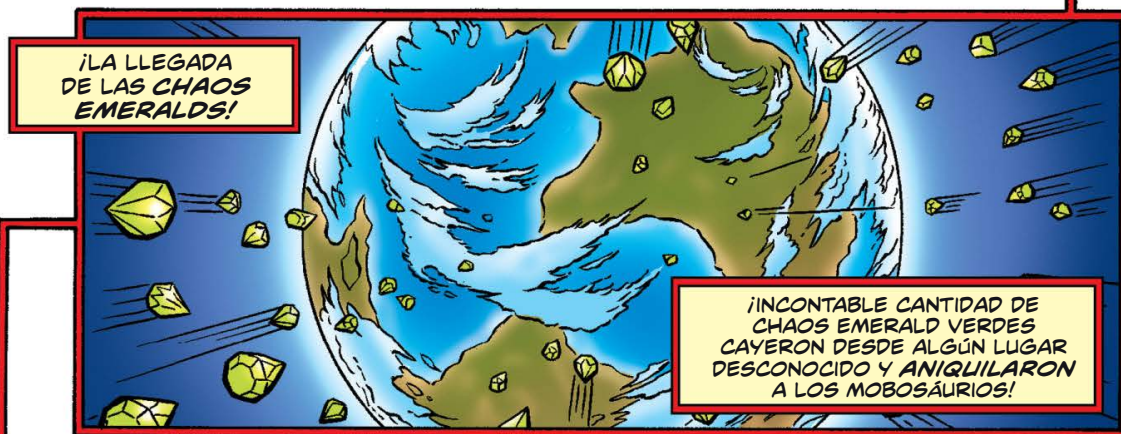


# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

## ACTO 2 LA CAÍDA DE LOS MOBOSÁURIOS

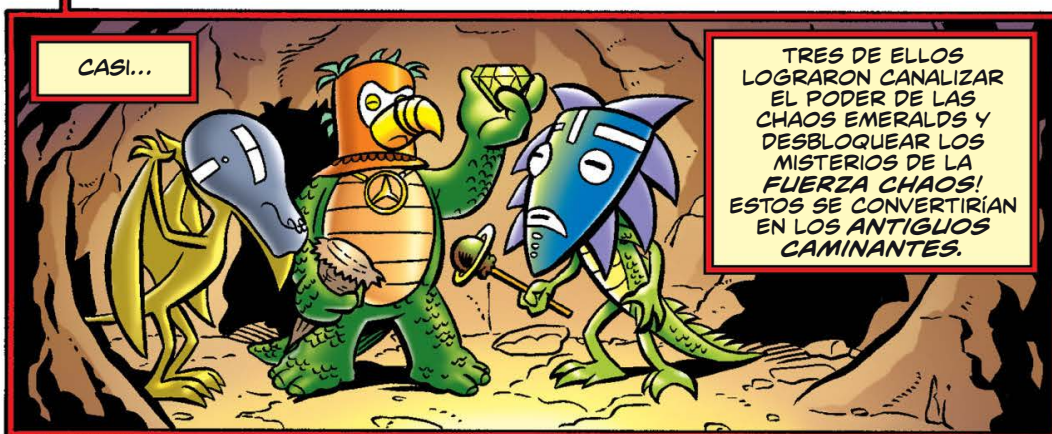


LA PRIMERA ESPECIE EN RECLAMAR EL PLANETA FUERON LOS MOBOSÁURIOS. SU TIEMPO FUE BREVE.



¡LA LLEGADA DE LAS CHAOS EMERALDS!

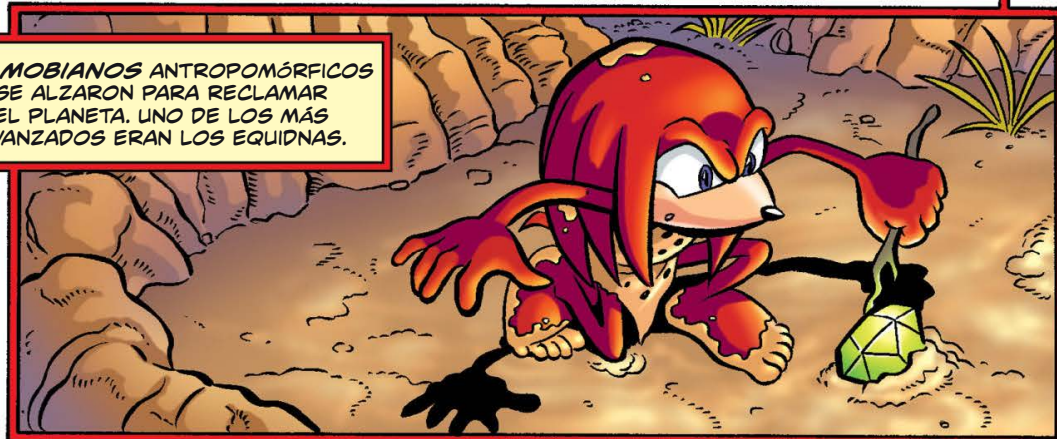
¡INCONTABLE CANTIDAD DE CHAOS EMERALD VERDES CAYERON DESDE ALGÚN LUGAR DESCONOCIDO Y ANIQUILARON A LOS MOBOSÁURIOS!



CASI...

TRES DE ELLOS LOGRARON CANALIZAR EL PODER DE LAS CHAOS EMERALDS Y DESBLOQUEAR LOS MISTERIOS DE LA FUERZA CHAOS! ESTOS SE CONVERTIRIAN EN LOS ANTIGUOS CAMINANTES.

LOS MOBIANOS ANTROPOMÓRFICOS SE ALZARON PARA RECLAMAR EL PLANETA. UNO DE LOS MÁS AVANZADOS ERAN LOS EQUIDNAS.





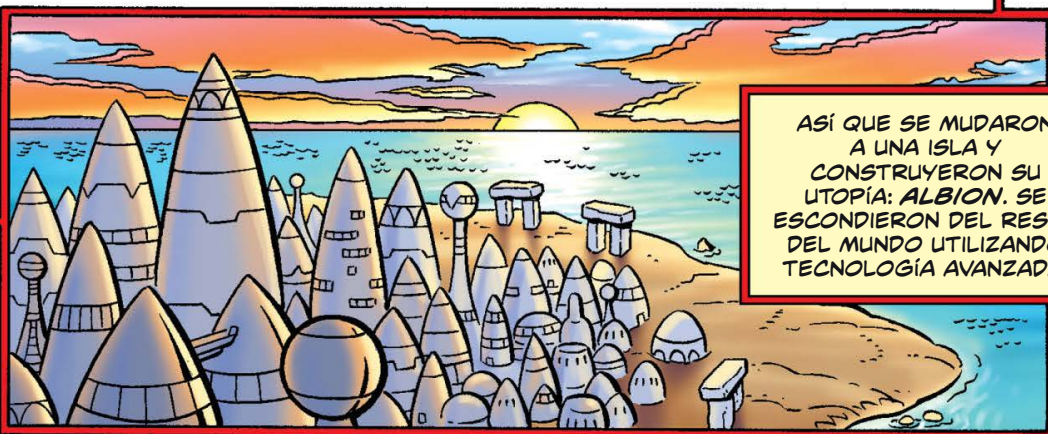
# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 3 EL ASCENSO DE ALBION

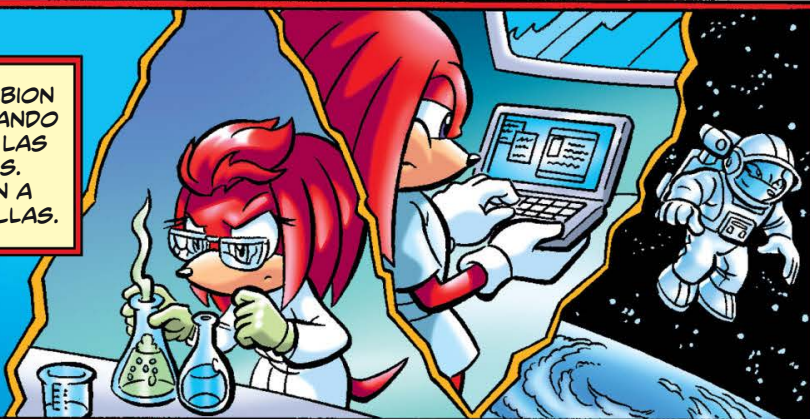
LOS EQUIDNAS EVOLUCIONARON Y PROGRESARON MUCHO MÁS RÁPIDO QUE LAS OTRAS ESPECIES EN MOBIUS. VIERON A LOS DEMÁS COMO IGNORANTES Y POTENCIALMENTE PELIGROSOS.



ASÍ QUE SE MUDARON A UNA ISLA Y CONSTRUYERON SU UTOPIA: ALBION. SE ESCONDIERON DEL RESTO DEL MUNDO UTILIZANDO TECNOLOGÍA AVANZADA.



LOS EQUIDNAS DE ALBION CONTINUARON AVANZANDO Y REDESCUBRIENDO LAS CIENCIAS PERDIDAS. INCLUSO LLEGARON A VIAJAR A LAS ESTRELLAS.



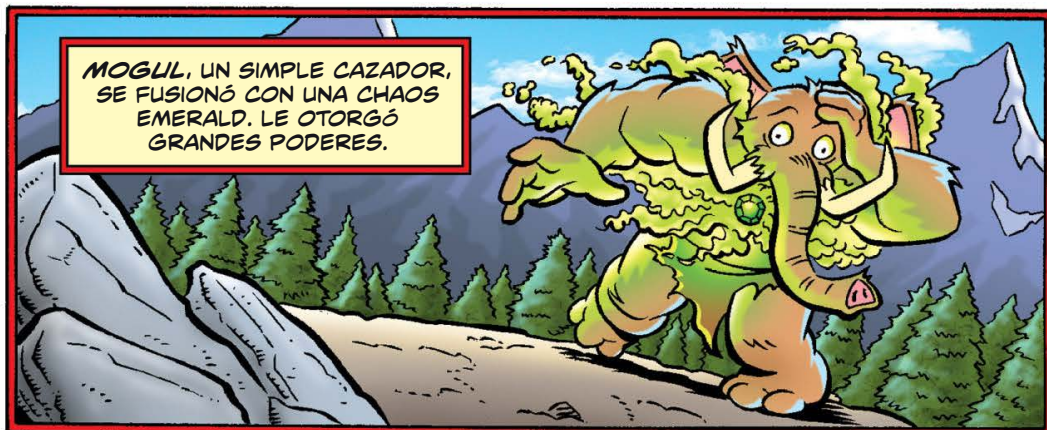
PERO, EVENTUALMENTE, OTROS MOBIANOS DESCUBRIERON EL PODER DE LAS CHAOS EMERALDS...



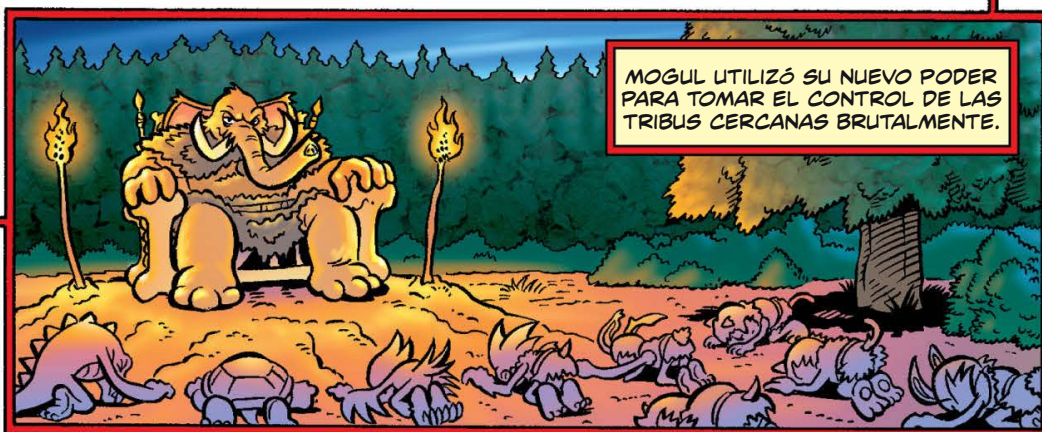


# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 4 EL PRIMER  
IMPERIO DE MOGUL



MOGUL, UN SIMPLE CAZADOR, SE FUSIONÓ CON UNA CHAOS EMERALD. LE OTORGÓ GRANDES PODERES.



MOGUL UTILIZÓ SU NUEVO PODER PARA TOMAR EL CONTROL DE LAS TRIBUS CERCANAS BRUTALMENTE.



PERO FUE IGNORANTE DE SU PODER COMPLETO, Y SU REINO CRUEL FUE RÁPIDAMENTE DERROCADO. SE DIÓ CUENTA DE SUS LIMITACIONES.

POR CIENTOS DE AÑOS, ESTUDIÓ SUS PODERES Y APRENDIÓ A CONTROLAR LOS ELEMENTOS.

INVENTÓ LA MAGIA CRISTALINA. SE PREPARÓ PARA CONQUISTAR EL MUNDO.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

## ACTO 5 LAS GUERRAS OLVIDADAS



LOS DESVIADOS SE UNIERON A IXIS MOGUL Y SU PROMESA DE PODER.

A CAMBIO DE SU LEALTAD, LES ENSEÑÓ MAGIA. SE CONVIRTIERON EN LA ORDEN DE IXIS: ¡SU ARMADA PARA CONQUISTAR EL MUNDO!

ALBION REGRESÓ AL MUNDO EXTERIOR EN LA FORMA DE LOS CABALLEROS TEMPLARIOS DE AURORA.

SU TECNOLOGÍA AVANZADA ERA LA ÚNICA COSA ENTRE LA ORDEN Y LA DOMINACIÓN MUNDIAL.



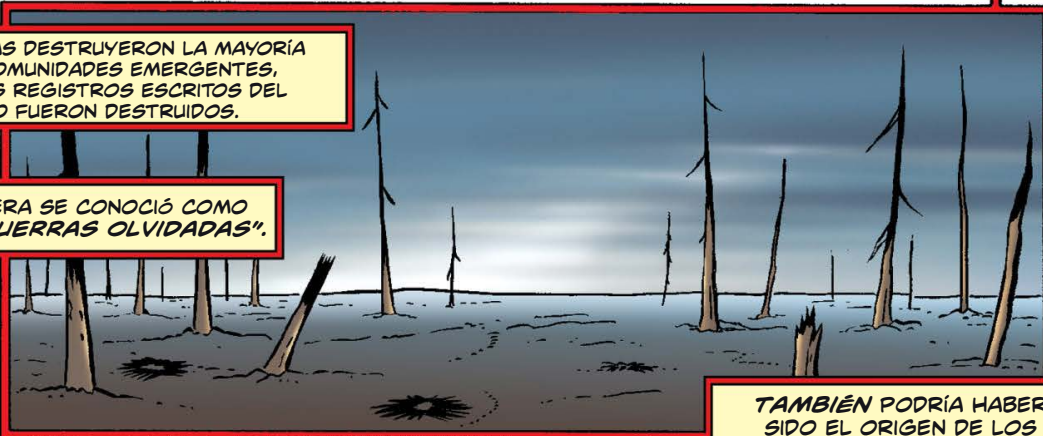
¡EL PODER DE LA MAGIA DE IXIS CONTRA LA TECNOLOGÍA DE ALBION ARRASÓ EL PLANETA!

CRIATURAS EXTRAÑAS LLAMADAS "MUTATES" (BESTIAS ALTERADAS CON MEJORAS CIBERNÉTICAS) COMENZARON A SER USADAS POR AMBOS LADOS. SE DESCONOCE QUIÉN LOS INTRODUJO PRIMERO.



LAS BATALLAS DESTRUYERON LA MAYORÍA DE LAS COMUNIDADES EMERGENTES. TODOS LOS REGISTROS ESCRITOS DEL MUNDO FUERON DESTRUIDOS.

ESTA ERA SE CONOCIÓ COMO "LAS GUERRAS OLVIDADAS".



TAMBIÉN PODRÍA HABER SIDO EL ORIGEN DE LOS LEGENDARIOS "DÍAS DE FURIA"...



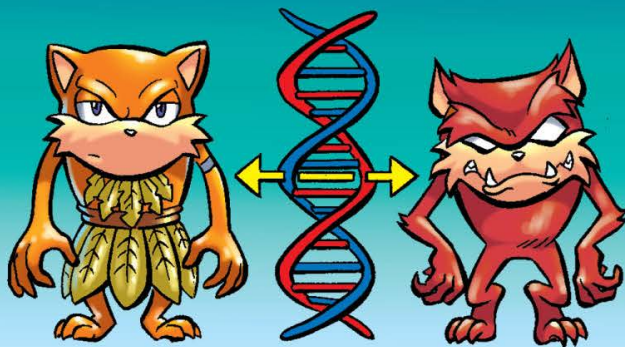
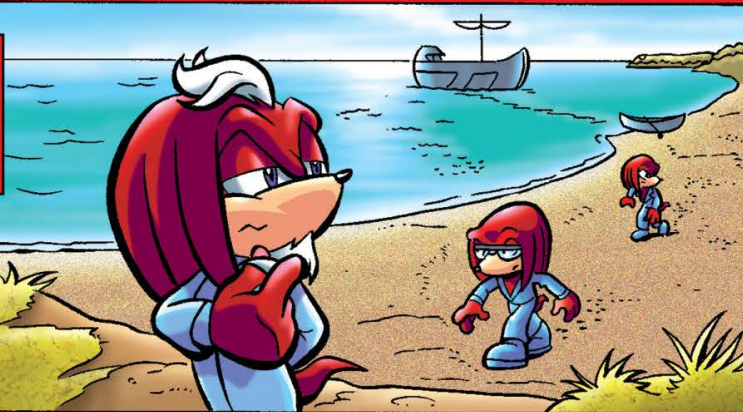
# CRONOLOGÍA DE MOBIUS



## LA PRIMERA COLONIA DE ALBION

EN UN ESFUERZO POR COMBATIR A LA ORDEN DE IXIS, ALBION ENVIÓ A SU ÉLITE DE CIENTÍFICOS A FORMAR SU PRIMERA COLONIA EN DOWNLUNDA.

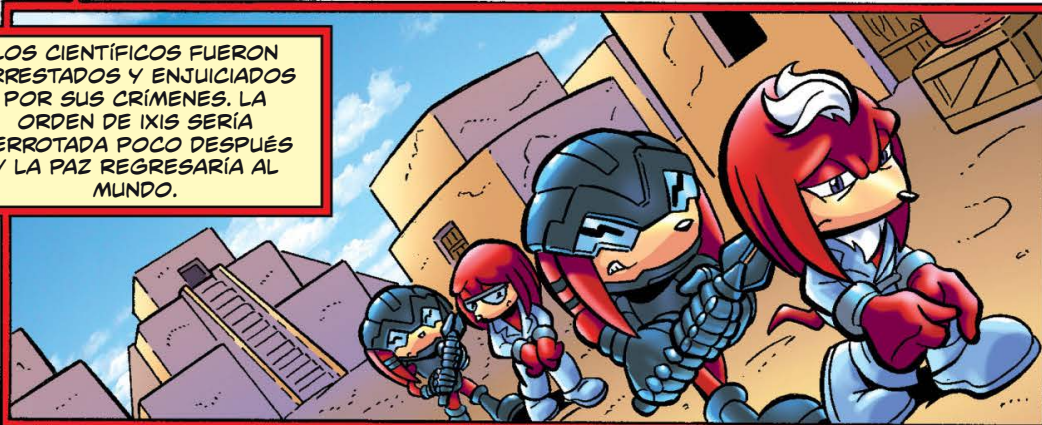
SE SUPONÍA QUE EL RECÓNDITO CENTRO DE INVESTIGACIÓN HARÍA MILAGROS.



EN SU LUGAR, UTILIZARON A LA POBLACIÓN LOCAL COMO SUS SUJETOS DE PRUEBA.

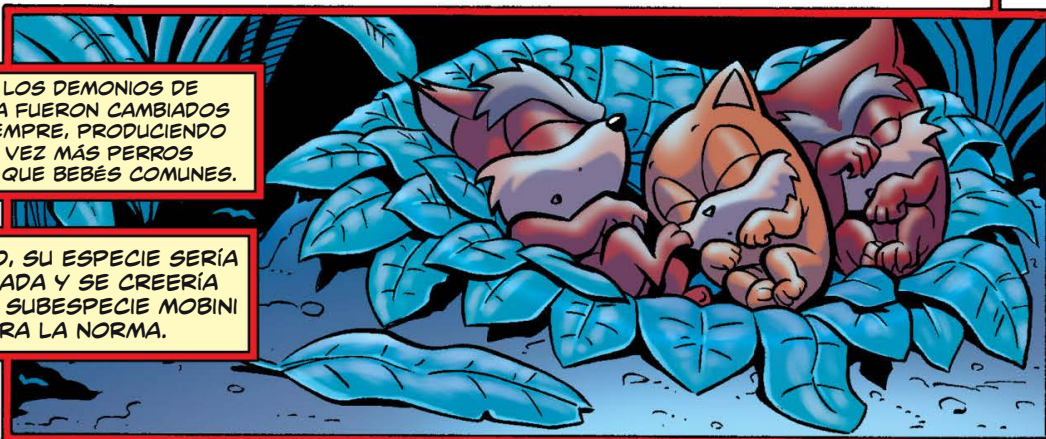
LA TRIBU DE LOS DEMONIOS DE TASMANIA FUE TRANSFORMADA EN LOS MOBINIS SADICOS CONOCIDOS COMO LOS PERROS DEMONIO DE TASMANIA.

LOS CIENTÍFICOS FUERON ARRESTADOS Y ENJUICIADOS POR SUS CRÍMENES. LA ORDEN DE IXIS SERÍA DERROTADA POCO DESPUÉS Y LA PAZ REGRESARÍA AL MUNDO.



PERO LOS DEMONIOS DE TASMANIA FUERON CAMBIADOS PARA SIEMPRE, PRODUCIENDO CADA VEZ MÁS PERROS DEMONIO QUE BEBÉS COMUNES.

PRONTO, SU ESPECIE SERÍA OLVIDADA Y SE CREERÍA QUE LA SUBESPECIE MOBINI ERA LA NORMA.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

## ACTO 7 LOS CLANES KNUCKLES Y NOCTURNUS

CIENTOS DE AÑOS PASARÍAN ANTES DE QUE ALBION INTENTASE HACER OTRA COLONIA. ESTA COLONIA NO TENÍA UN PROPÓSITO PRINCIPAL MÁS ALLÁ DE EXPANDIR LA CULTURA EQUIDNA.



PRIMERO SE ASENTARON EN SOUMERCA, PERO SE ENFRENTARON A LOS FELIDAE EN EL PAÍS MISTERIOSO. LA MAYORÍA OPTÓ POR MUDARSE, PERO DOS CASTAS SE QUEDARON PARA LUCHAR POR LA TIERRA.

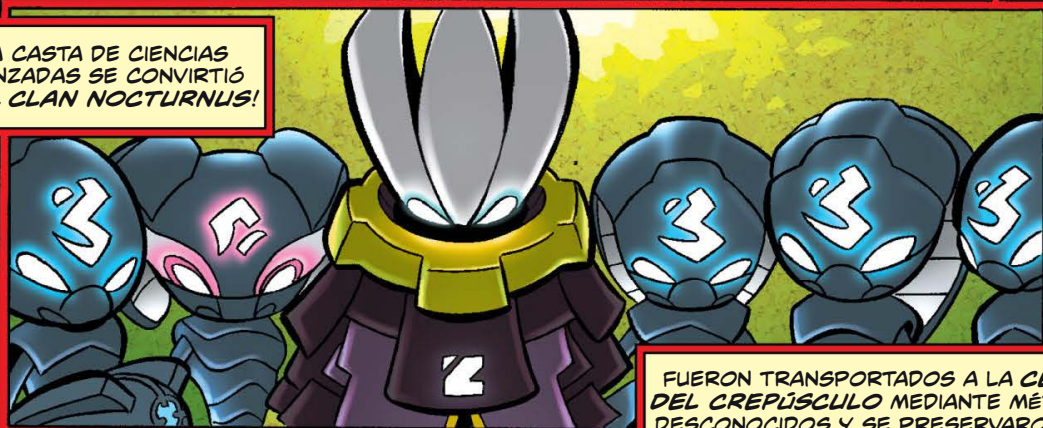


¡LA CASTA GUERRERA SE CONVIRTIÓ EN EL CLAN KNUCKLES!



LIDERADOS POR EL JEFE PACHACAMAC, CAUSARON LA IRA DE CHAOS Y FUERON DESTRUIDOS.

¡LA CASTA DE CIENCIAS AVANZADAS SE CONVIRTIÓ EN EL CLAN NOCTURNUS!

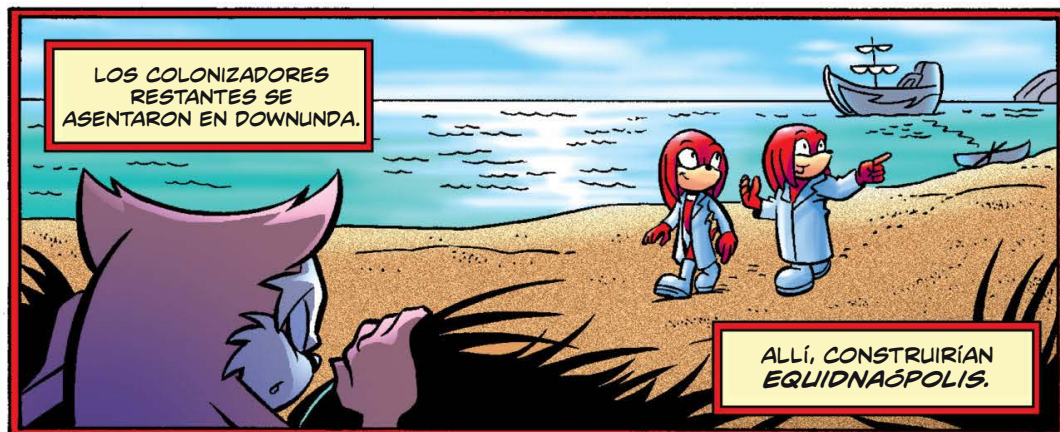


FUERON TRANSPORTADOS A LA CELDA DEL CREPÚSCULO MEDIANTE MÉTODOS DESCONOCIDOS Y SE PRESERVARON A SÍ MISMOS CON SU TECNOLOGÍA AVANZADA.



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 8  ISLA EN EL CIELO





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

## ACTO 9 LOS GUARDIANES Y LA LEGIÓN OSCURA



GENERACIONES MÁS TARDE, LOS HERMANOS EDMUND Y DIMITRI FORMARON UN PLAN PARA DRENAR LA ENERGÍA DE LAS CHAOS EMERALDS Y REGRESAR ANGEL ISLAND A LA SUPERFICIE DE MOBIUS.

DIMITRI FUE EN CONTRA DEL GOBIERNO E INTENTÓ LLEVAR A CABO EL PLAN RIESGOSO. FUE TRANSFORMADO EN ENERTAK Y ENTERRADO BAJO SU PROPIA TORRE.

EDMUND FUE NOMBRADO COMO EL PRIMER GUARDIÁN Y ASESINADO POCO DESPUÉS DURANTE EL DEBER.



STEPPENWOLF TOMÓ LA POSICIÓN DE SU PADRE COMO GUARDIÁN Y FUE ENTRENADO EN LA FUERZA CHAOS POR CHRISTOPHELESE.

MENNIKER FUNDÓ LA LEGIÓN OSCURA, CONVENCIDO DE QUE ESTABA LLEVANDO A CABO LA VOLUNTAD DE SU DIFUNTO PADRE.



STEPPENWOLF UTILIZÓ SUS PODERES PARA DESTERRAR A LA LEGIÓN OSCURA A LA CELDA DEL CREPÚSCULO. LA LEGIÓN INTENTARÍA REGRESAR A LA ISLA FLOTANTE DURANTE MUCHAS GENERACIONES POSTERIORES.



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

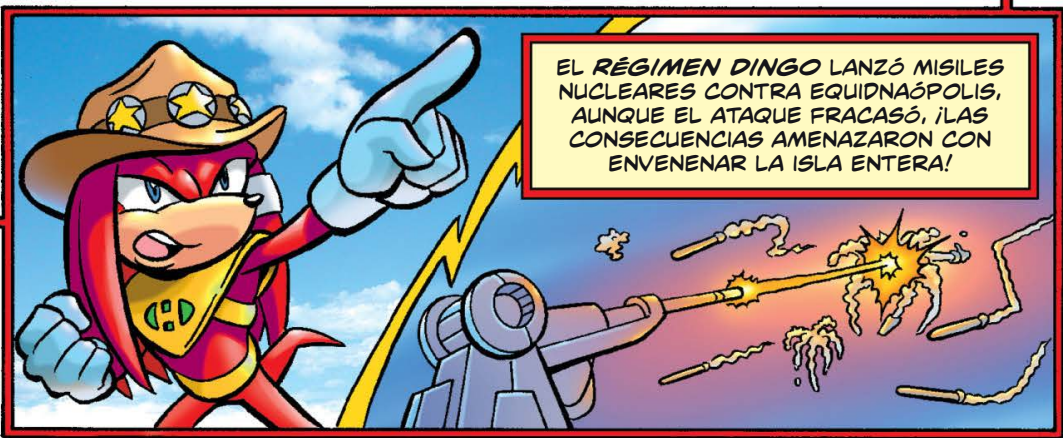
## ACTO 10 BOMBARDEANDO ANGEL ISLAND

DURANTE AÑOS, LOS DINGOS LOCALES ROBARON Y ADAPTARON MUCHA TECNOLOGÍA EQUIDNA.

AUMENTARON LAS TENSIONES ENTRE AMBOS LADOS, LO QUE LLEVÓ A LA VIOLENCIA.



EL RÉGIMEN DINGO LANZÓ MISILES NUCLEARES CONTRA EQUIDNAÓPOLIS, AUNQUE EL ATAQUE FRACASÓ, ¡LAS CONSECUENCIAS AMENAZARON CON ENVENENAR LA ISLA ENTERA!



EL GUARDIÁN HAWKING UTILIZÓ EL HIPER PROYECTOR DE ZONA PARA PRESERVAR CADA SOCIEDAD DE LA ISLA DENTRO DE SU PROPIA DIMENSIÓN.



LA HERMANDAD DE LOS GUARDIANES SUPERVISÓ LA LIMPIEZA DE LA ISLA DURANTE LOS SIGUIENTES SIGLOS.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 11



MI REINO POR

UNA VEZ

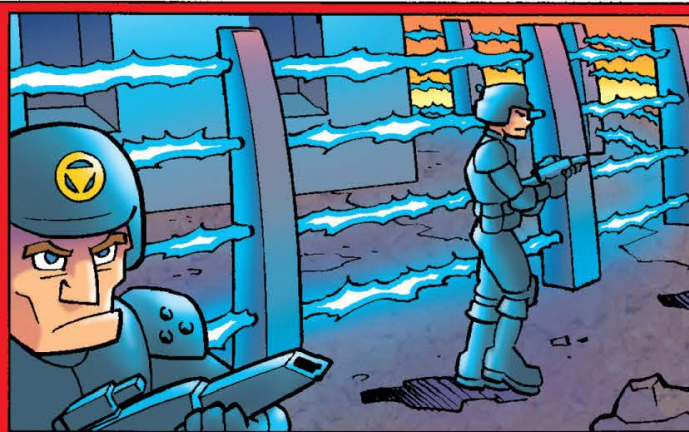
DURANTE ESTE PERIODO, EL VISIONARIO ALEXANDER ACORN COMENZÓ A NEGOCIAR CON MUCHAS COMUNIDADES MOBIANAS DIFERENTES Y UNIRLAS ENTRE SÍ.

TODOS ERAN BIENVENIDOS EN SU NUEVA SOCIEDAD.



LOS OVERLANDERS, AVANZANDO RÁPIDAMENTE, COMENZARON A DEFENDER SUS FRONTERAS Y DISTANCIARSE DE LOS "ANIMALES" DEL SUR.

OVERLAND SE CONSOLIDÓ, Y LOS MAGISTRADOS RECONOCIERON AL PRIMER OVERLORD.

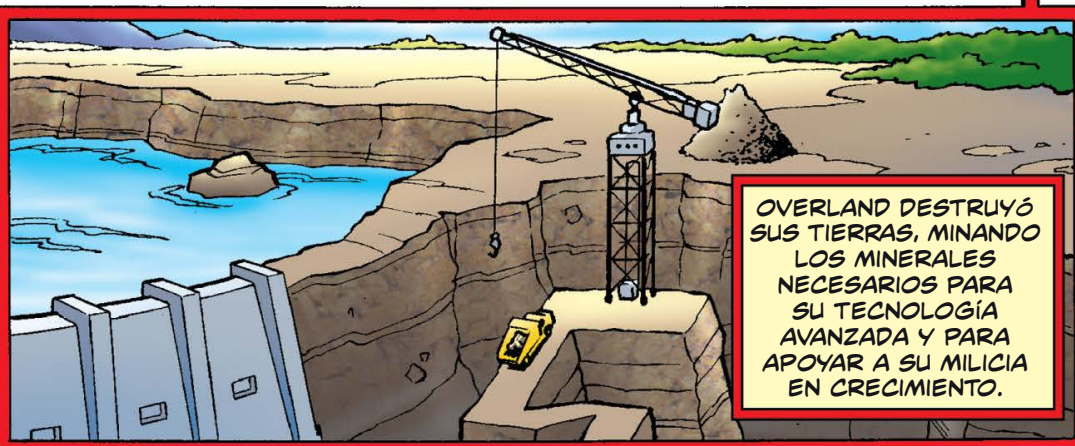


POR SUS ESFUERZOS, ALEXANDER FUE NOMBRADO REY DE SU NUEVA CIUDAD, MOBOTRÓPOLIS. ¡SE CONVIRTIÓ EN EL PRIMERO DEL LINAJE ACORN!

PROMULGÓ LA PAZ Y ACEPTACIÓN: FUERZA MEDIANTE LA DIVERSIDAD.



OVERLAND DESTRUYÓ SUS TIERRAS, MINANDO LOS MINERALES NECESARIOS PARA SU TECNOLOGÍA AVANZADA Y PARA APOYAR A SU MILICIA EN CRECIMIENTO.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS



ACTO 12

EN EL NOMBRE DE OVERLAND

UNA SERIE DE EVENTOS LLEVÓ A TENSIONES CRECIENTES...

OVERLAND MALGASTÓ SUS RECURSOS EN SU PROYECTO "CIEN LUNAS DE MOBIUS", LO QUE PRODUJO ESTACIONES ORBITALES COMO EL ARK.



EL PRÍNCIPE EMERSON ACORN, EL TERCERO EN LA LÍNEA ACORN, FUE ASESINADO ACCIDENTALMENTE POR LA NOBLEZA OVERLANDER.

OVERLAND SE VOLVIÓ MÁS AGRESIVA, BUSCANDO NUEVOS RECURSOS DE FORMA ACTIVA.

¡LLEGARON TAN LEJOS COMO PARA ALIARSE CON LA LEGIÓN OSCURA Y PLANEAR LA CONQUISTA DE LA ISLA FLOTANTE!



¡FINALMENTE, LUEGO DE CIENTOS DE AÑOS DE TENSIONES, EL OVERLORD CHARLEMAGNE, GANÓ EL APOYO COMPLETO PARA SU PLAN DE CONQUISTAR LAS RICAS TIERRAS DEL REINO DE LOS ACORN EN EL NOMBRE DE OVERLAND!



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS



ACTO 12

HISTORIAS DE

LA GRAN GUERRA

SU TECNOLOGÍA SUPERIOR Y FORMAS MÁS VIOLENTAS LES OTORGARON UNA RÁPIDA CONQUISTA.

LA CIUDAD CAPITAL DE MOBOTRÓPOLIS CAYÓ EN SUS MANOS EN EL 3220.

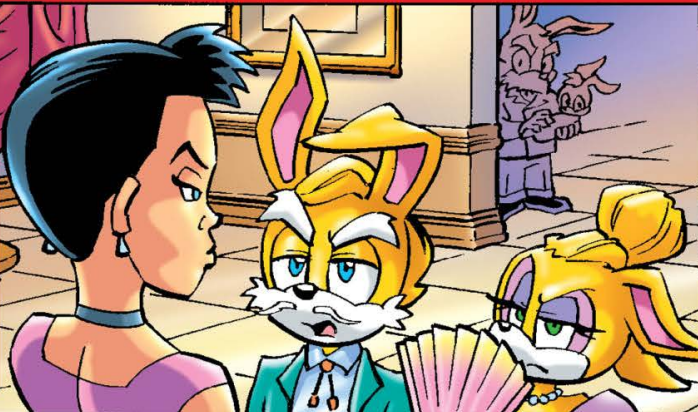


LA REINA ALICIA Y EL PRÍNCIPE ELIAS ACORN FUERON EVACUADOS AL CAMPAMENTO REAL EN ANGEL ISLAND.

FUERON ESCONDIDOS POR LA HERMANDAD.



PARA EMPEORAR LAS COSAS, ALGUNAS PERSONAS EN LAS BARONÍAS SUREÑAS CONSPIRARON CON OVERLAND PARA LUCHAR CONTRA EL 'OPRESIVO' REINO DE LOS ACORN.



EL CURSO DE LA GUERRA CAMBIÓ CUANDO EL DOCTOR JULIAN KINTOBOR DESERTÓ DE OVERLAND Y PIDió ASILO EN EL REINO DE LOS ACORN.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 14 EL FIN DE LA GUERRA

¡CON EL GENIO DE JULIAN, EL REINO DE LOS ACORN GANÓ EL ARMAMENTO Y LAS TÁCTICAS QUE NECESITABAN PARA REPELER A LAS FUERZAS OVERLANDER, RECLAMAR LA CAPITAL, Y HACER QUE EL COSTO DE LA GUERRA AUMENTE PARA SUS AGRESORES!



JULIAN TAMBIÉN NEGOCIÓ EL DUELO FINAL ENTRE EL REY MAXIMILLIAN ACORN Y EL OVERLORD CHARLEMAGNE PARA DECIDIR EL RESULTADO DE LA GUERRA.



¡EL REY ACORN GANÓ Y DESTERRÓ A LOS OVERLANDERS DE SU REINO!

OVERLAND SE DIVIDIÓ. ALGUNOS TRATARON DE MANTENER SUS CIUDADES NECESITADAS DE RECURSOS.



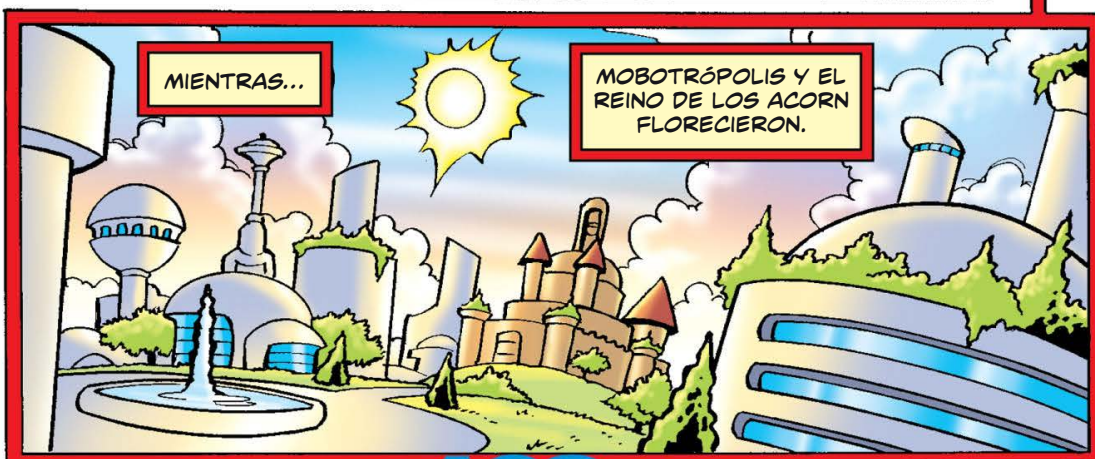
EL MAGISTRADO COLIN KINTOBOR LLEVÓ A VARIOS EN UNA MISIÓN DE COLONIZACIÓN ESPACIAL. OTROS SE MUDARON A LA UNITED FEDERATION.



EL OVERLORD CHARLEMAGNE DESAPARECIÓ.

MIENTRAS...

MOBOTRÓPOLIS Y EL REINO DE LOS ACORN FLORECIERON.





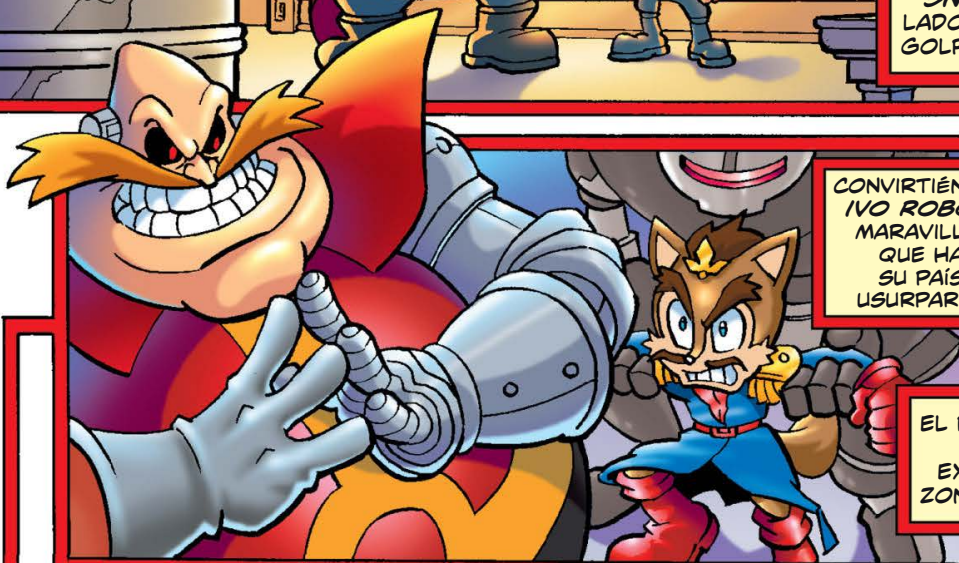
# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 15 EL GOLPE DE JULIAN

DURANTE UN BREVE AÑO DE PAZ, JULIAN SUPERVISÓ QUE EL ANTIGUO SEÑOR DE LA GUERRA KODOS Y EL ANTIGUO MAGO REAL, IXIS NAUGUS, FUERAN DESTERRADOS A LA ZONA DEL SILENCIO.



¡CON SU SOBRINO, SNIVELY, A SU LADO, PREPARÓ SU GOLPE DE ESTADO!

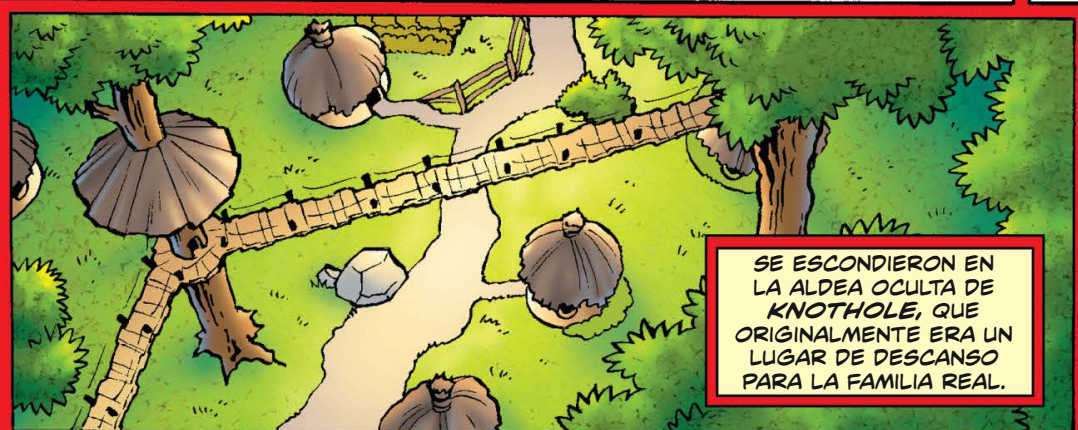


CONVIÉRTIÉNDOSE EN EL DOCTOR IVO ROBOTNIK, UTILIZÓ LAS MARAVILLAS TECNOLÓGICAS QUE HABÍA REGALADO A SU PAÍS ANFITRIÓN PARA USURPARLO DESDE DENTRO.

EL REY MAXIMILLIAN ACORN FUE EXPULSADO A LA ZONA DEL SILENCIO.

SOLO UNA FRACCIÓN DE LA CORTE REAL LOGRÓ HUIR.

EN SU MAYORÍA, LAS MUJERES, NIÑOS, Y CIVILES LOGRARON ESCAPAR DE LA CONQUISTA INICIAL.



SE ESCONDIERON EN LA ALDEA OCULTA DE KNOTHOLE, QUE ORIGINALMENTE ERA UN LUGAR DE DESCANSO PARA LA FAMILIA REAL.



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 1C

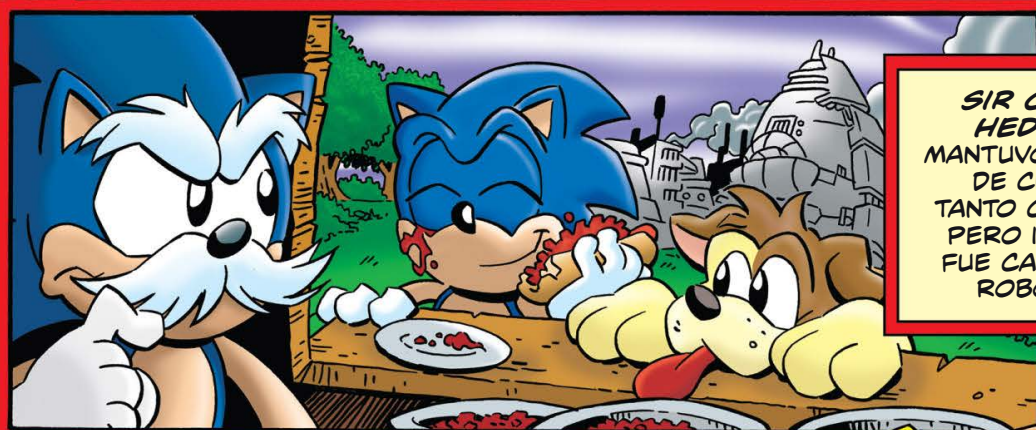
EL ASCENSO DE  
ROBOTRÓPOLIS!



LOS RESTOS  
DISPERSOS DE LA  
ARMADA INTENTARON  
RETOMAR LA CIUDAD.  
FUERON DERROTADOS Y  
ROBOTIZADOS.

¡LOS SOBREVIVIENTES SE UNIERON  
PARA FORMAR A LOS **FREEDOM  
FIGHTERS ORIGINALES**  
Y SENTAR LAS BASES PARA  
AQUELLOS QUE LOS SEGUIRÁN!

FUERON TRAICIONADOS  
POR UNO DE LOS  
SUYOS, ROBOTIZADOS  
Y PERDIDOS PARA  
SIEMPRE EN LA ZONA  
DEL SILENCIO.



**SIR CHARLES  
HEDGEHOG**  
MANTUVO SU PUESTO  
DE CHILIDOGS  
TANTO COMO PUDO,  
PERO INCLUSO ÉL  
FUE CAPTURADO Y  
ROBOTIZADO.

SIGUIENDO EL EJEMPLO DEJADO  
POR SUS PREDECESORES Y  
UTILIZANDO LAS REDES QUE  
ESTABLECIERON, ¡LA SIGUIENTE  
GENERACIÓN DE **FREEDOM  
FIGHTERS** CONTINUÓ LA  
BATALLA CONTRA EL **DOCTOR  
ROBOTNIK!**





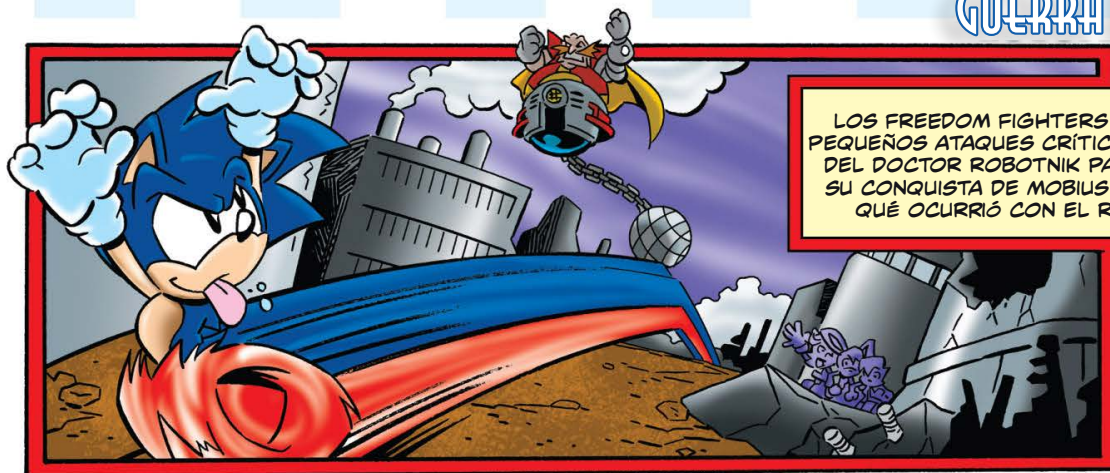
# CRONOLOGÍA DE MOBIUS



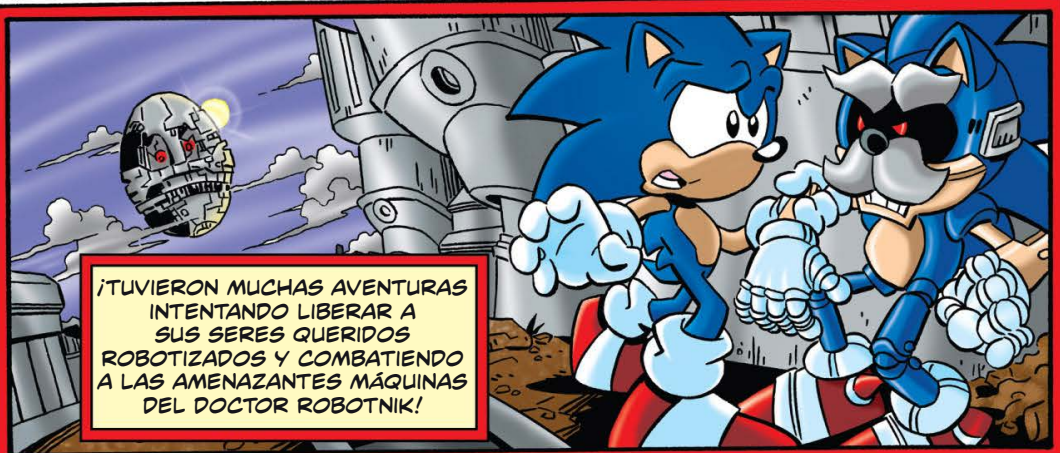
ACTO 17

LA PRIMERA

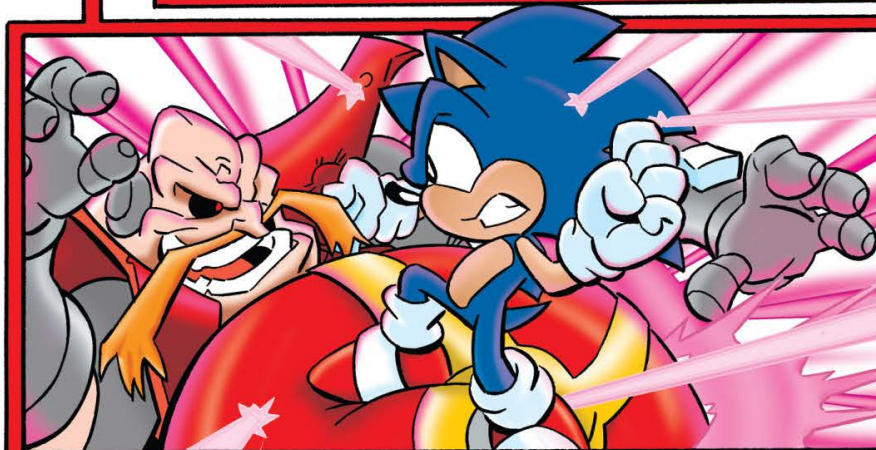
GUERRA ROBOTNIK



LOS FREEDOM FIGHTERS REALIZARON PEQUEÑOS ATAQUES CRÍTICOS EN CONTRA DEL DOCTOR ROBOTNIK PARA DEMORAR SU CONQUISTA DE MOBIUS Y DESCUBRIR QUÉ OCURRIÓ CON EL REY ACORN.



¡TUUVIERON MUCHAS AVENTURAS INTENTANDO LIBERAR A SUS SERES QUERIDOS ROBOTIZADOS Y COMBATIENDO A LAS AMENAZANTES MÁQUINAS DEL DOCTOR ROBOTNIK!



LA PRIMERA GUERRA ROBOTNIK TERMINÓ CON EL DUELO "FINAL" ENTRE SONIC EL ERIZO Y EL DOCTOR ROBOTNIK EN SU PROPIA FORTALEZA.

GRACIAS A LA TRAICIÓN DE SNIVELY, EL DOCTOR FUE DESTRUIDO POR SU PROPIA ARMA: EL ANIQUILADOR DEFINITIVO.

LOS HUÉRFANOS DE LA GUERRA HABÍAN LOGRADO SU MISIÓN: EL REY FUE RESCATADO, SU CIUDAD FUE RECLAMADA, ¡Y EL DOCTOR ROBOTNIK FUE DERROCADO!

EL FUTURO LUCÍA PROMETEDOR.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 18 MUNDO FELIZ

¡SIN EMBARGO, IXIS NAUGUS LOGRÓ ESCAPAR DE LA ZONA DEL SILENCIO, Y QUERÍA AL REINO DE LOS ACORN, Y AL MUNDO, PARA SÍ MISMO!



¡ESPARCIÓ SU PROPIO TIPO DE CAOS ANTES DE HUIR!

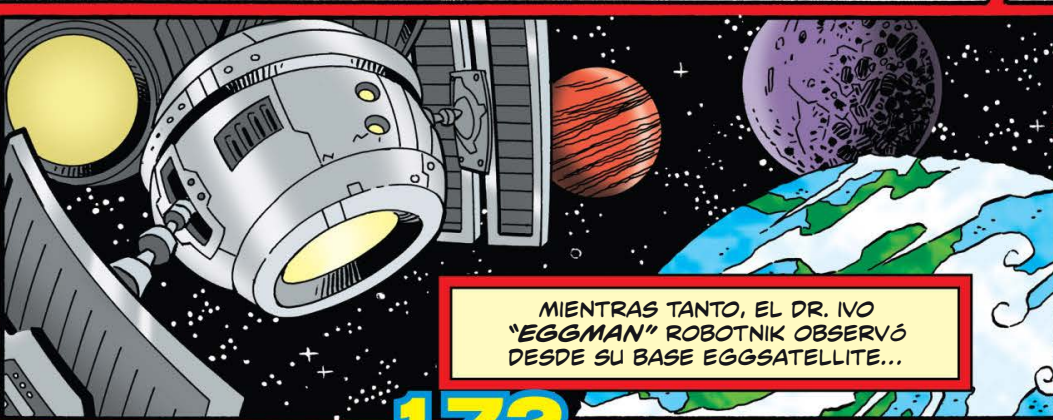
SONIC EL ERIZO Y TAILS EL ZORRO LO RASTREARON A TRAVÉS DE MOBIUS Y LOGRARON SELLARLO DE NUEVO EN LA ZONA DEL SILENCIO CON LA AYUDA DEL DESTERRADO NATE MORGAN.



¡TANTO LOS FREEDOM FIGHTERS COMO LOS CHAOTIX TENDRIAN QUE HACER TODO LO POSIBLE PARA DETENER OTRO INTENTO DE CONQUISTAR EL MUNDO POR PARTE DE MAMMOTH MOGUL!



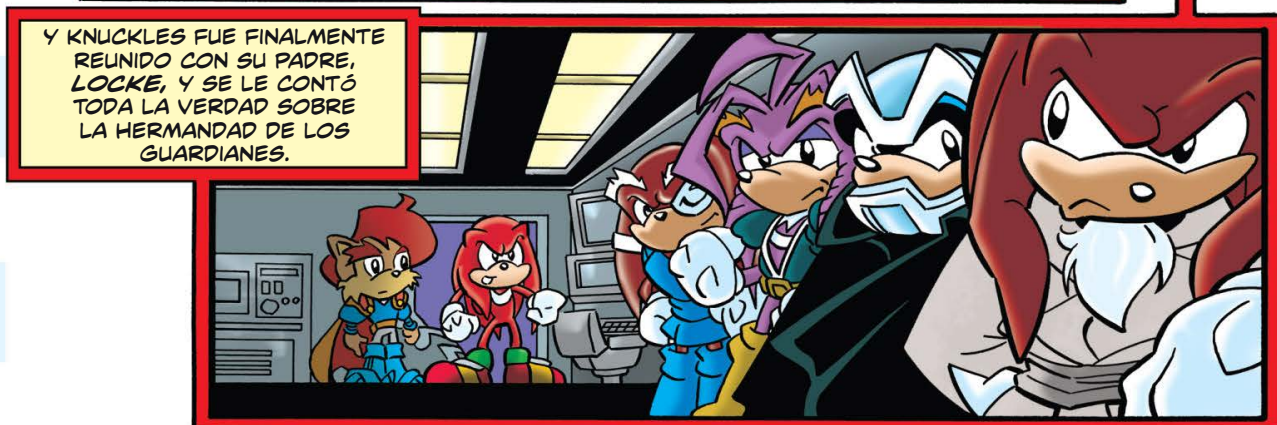
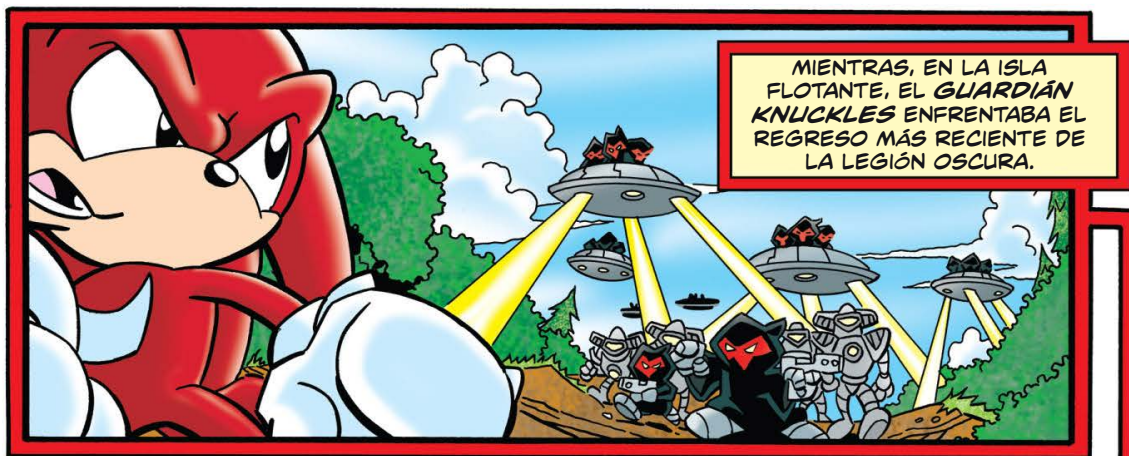
MIENTRAS TANTO, EL DR. IVO "EGGMAN" ROBOTNIK OBSERVÓ DESDE SU BASE EGGSATELLITE...





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

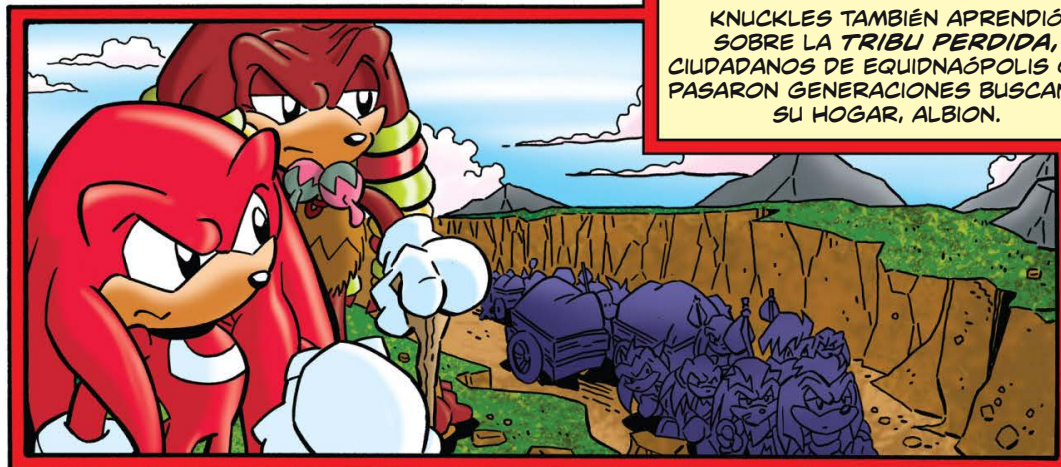
ACTO 19 EL REGRESO  
DE EQUIDNAÓPOLIS!





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 20 LA TRIBU PERDIDA



KNUCKLES TAMBIÉN APRENDIÓ SOBRE LA TRIBU PERDIDA, CIUDADANOS DE EQUIDNAÓPOLIS QUE PASARON GENERACIONES BUSCANDO SU HOGAR, ALBION.



EL GUARDIÁN TAMBIÉN ASISTIÓ A SU LÍDER ESPIRITUAL Y SU YANAR A ESCOLTAR A LA TRIBU PERDIDA A TRAVÉS DE MERCIA, ¡HACIENDO EQUIPO CON ROB E' RIN!



EVENTUALMENTE, LLEGARON A LA CIUDAD OCULTA DE ALBION, DONDE LA TRIBU PERDIDA FINALMENTE SE ASENTÓ LUEGO DE SU LARGO ÉXODO.



KNUCKLES REGRESÓ A LA ISLA FLOTANTE PARA VIGILAR TANTO A ESTA, COMO A SU NUEVA MASTER EMERALD, QUE CONTENÍA EL ESPÍRITU DEL YA DERROTADO MAMMOTH MOGUL...



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS



ACTO 21

LA SEGUNDA GUERRA ROBOTNIK

LA SEGUNDA GUERRA ROBOTNIK COMENZÓ CUANDO EL DOCTOR ROBOTNIK MARK II VIAJÓ DESDE UN FUTURO PARALELO PARA CONQUISTAR LA MOBIUS PRIMARIA!



RECLAMÓ A TODOS LOS ROBBIANOS LIBERADOS PARA QUE TRABAJEN PARA ÉL.

¡SU ARMADA SHADOWBOT AVANZADA MARCHÓ A LA CAPITAL Y RECLAMÓ ROBOTRÓPOLIS PARA SU MAESTRO!



LOS FREEDOM FIGHTERS LOGRARON DESTRUIR LA BASE SATELITE DE ROBOTNIK, PERO SOLO FUE UN CONTRATIEMPO...

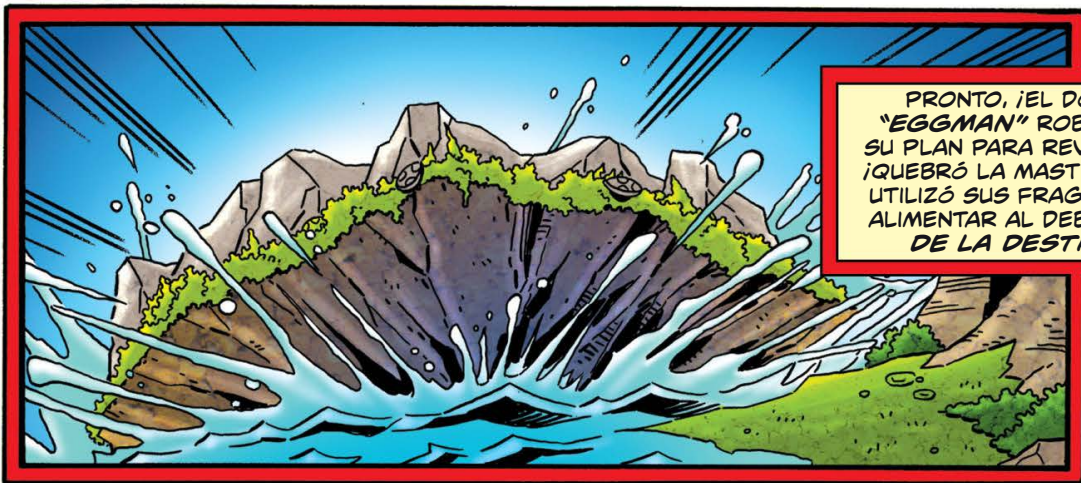
¡EL ROBOTNIK COMPLETAMENTE ROBÓTICO DESCARGÓ SU MENTE EN UN CAPARAZÓN ROBOT, REVELANDO SU NUEVO ASPECTO DE "EGGMAN"!





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 22 SONIC ADVENTURE



PRONTO, ¡EL DOCTOR IVO "EGGMAN" ROBOTNIK LANZÓ SU PLAN PARA REVIVIR A CHAOS! ¡QUEBRÓ LA MASTER EMERALD Y UTILIZÓ SUS FRAGMENTOS PARA ALIMENTAR AL DEBILITADO DIOS DE LA DESTRUCCIÓN!

MIENTRAS LOS FREEDOM FIGHTERS INVESTIGABAN EL CASO, CONOCIERON STATION SQUARE.

LA UNITED FEDERATION SERÍA FORZADA LENTAMENTE A MOSTRARSE MÁS A PARTIR DE AQUÍ.



EL ESPÍRITU TIKAL, QUE FUE ATRAPADA CON CHAOS, INTENTÓ ADVERTIR A KNUCKLES Y AL MUNDO EXTERIOR DE LA PERDICIÓN INMINENTE, ¡E INTENTÓ PREVENIR QUE SE REPITA LA HISTORIA!



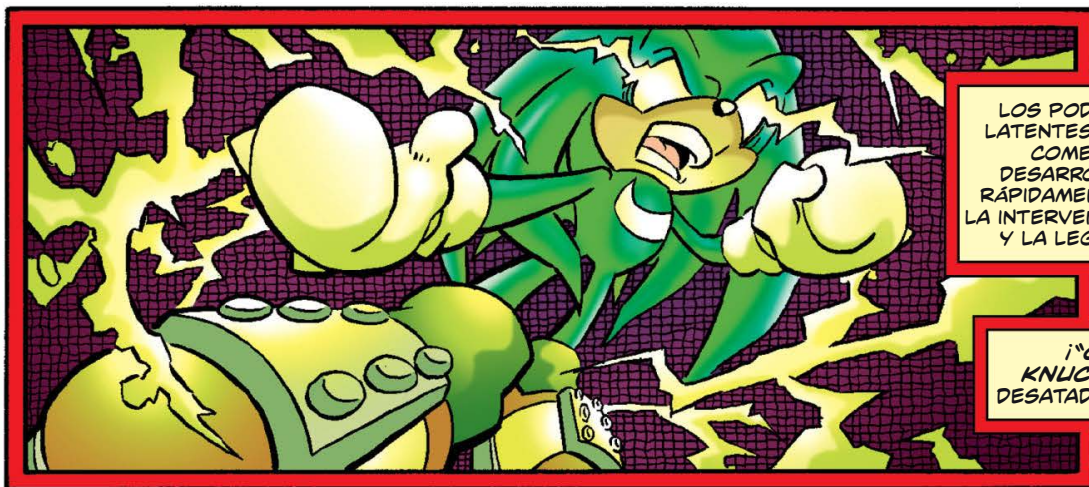
AUNQUE LAS COSAS SE COMPLICARON, ¡LOS FREEDOM FIGHTERS LOGRARON DERROTAR A CHAOS, AL DOCTOR EGGMAN, Y PREVENIR UN DESASTRE TOTAL!





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 23 ¡CHAOS KNUCKLES!



LOS PODERES CHAOS LATENTES DE KNUCKLES COMENZARON A DESARROLLARSE MUY RÁPIDAMENTE GRACIAS A LA INTERVENCIÓN DE DIMITRI Y LA LEGIÓN OSCURA.

¡"CHAOS KNUCKLES" FUE DESATADO EN MOBIUS!

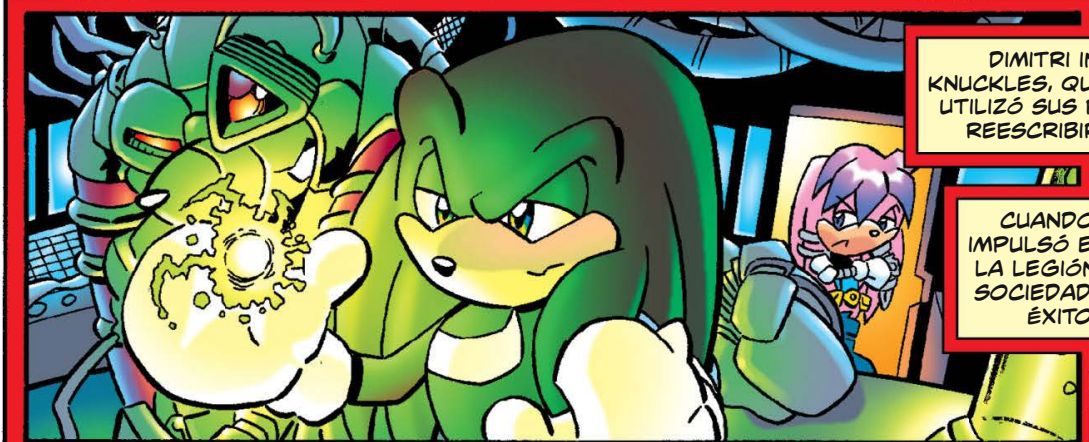
LAS FUERZAS DE ALBION INTENTARON CONTROLAR SU PODER, PERO "CHAOS KNUCKLES" PROBÓ SER DEMASIADO.

¡LOS INTENTOS DE CAPTURAR Y DETENERLO TERMINARON CREANDO AL MALVADO DOCTOR FINITEVLUS!



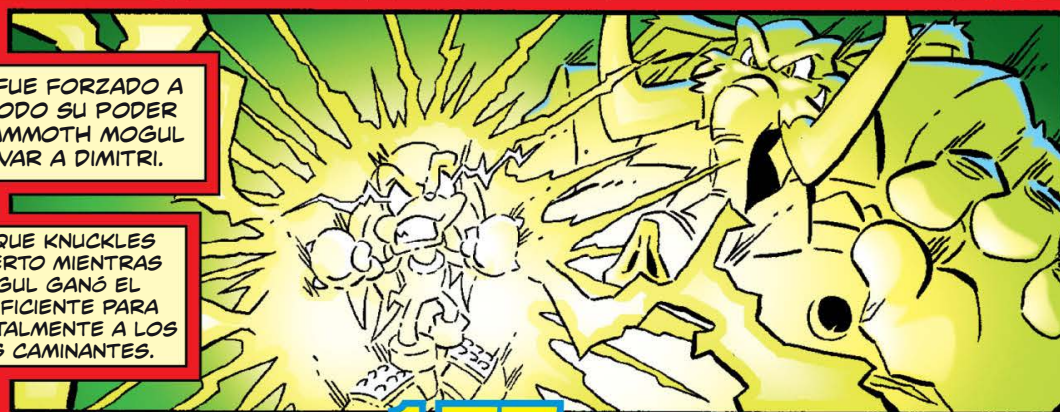
DIMITRI INSTRUYÓ A KNUCKLES, QUIEN, EN CAMBIO, UTILIZÓ SUS PODERES PARA REESCRIBIR EL TIEMPO.

CUANDO ESO FALLÓ, IMPULSÓ EL REGRESO DE LA LEGIÓN OSCURA A LA SOCIEDAD EQUIDNA, CON ÉXITO LIMITADO.



KNUCKLES FUE FORZADO A DESATAR TODO SU PODER CONTRA MAMMOTH MOGUL PARA SALVAR A DIMITRI.

PARECÍA QUE KNUCKLES HABÍA MUERTO MIENTRAS QUE MOGUL GANÓ EL PODER SUFICIENTE PARA HERIR MORTALMENTE A LOS ANTIGUOS CAMINANTES.





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 24  LOS INVASORES DEL ESPACIO REGRESAN

MIENTRAS, LOS OVERLANDERS QUE HUYERON AL ESPACIO PARA COLONIZAR MUNDOS NUEVOS TANTOS AÑOS ATRÁS REGRESARON A MOBIUS. SE ASENTARON EN LA UNITED FEDERATION LUEGO DE ESCAPAR DE LAS GARRAS DEL DR. EGGMAN.



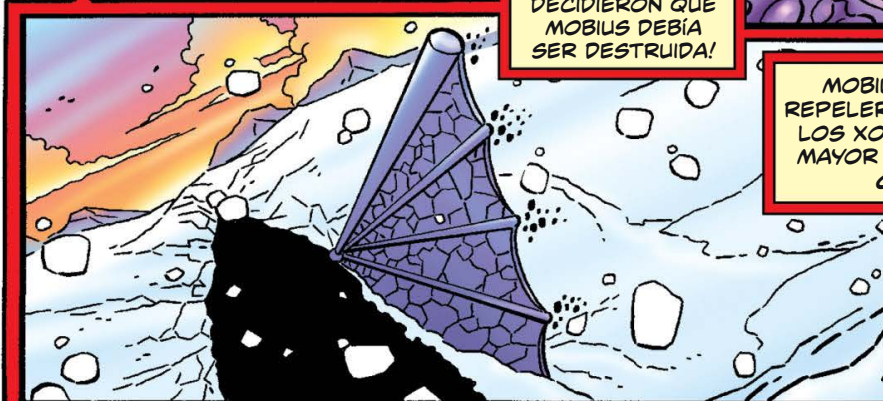
NO MUCHO DESPUÉS, LLEGARON MÁS VISITANTES DEL ESPACIO. LOS XORDA HABÍAN REGRESADO PARA REVISAR LA TIERRA, ¡SOLO PARA ENCONTRARLA REBOSANTE DE VIDA!



¡LOS ALIENÍGENAS DECIDIERON QUE MOBIUS DEBÍA SER DESTRUIDA!



MOBIUS SE UNIÓ PARA REPELER LA INVASIÓN, PERO LOS XORDA LANZARON SU MAYOR ARMA: ¡EL DISCO CUÁNTICO!



TRANSFORMARÍA EL PLANETA EN UN AGUJERO NEGRO, ¡DESTRUYENDO TANTO LA VIDA COMO AL MISMO PLANETA!



SONIC UTILIZÓ SU SUPER VELOCIDAD PARA INVERTIR EL PODER DEL DISPOSITIVO.

NEUTRALIZÓ EL ARMA, ¡PERO LANZÓ A SONIC A TRAVÉS DE LA GALAXIA EN UN INSTANTE!



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 25  HOGAR

SONIC VIAJÓ A TRAVÉS DE LAS ESTRELLAS EN BÚSQUEDA DE SU HOGAR, ENCONTRANDO CULTURAS NUEVAS Y CRIATURAS EXTRAÑAS.



CONFRONTÓ A E.V.E. (LA PRIMERA "HIJA" DEL DOCTOR ROBOTNIK)...



...LAS ALIENÍGENAS RESPONSABLES DE DESHACER LA MAYOR PARTE DE LA ROBOTIZACIÓN DE MOBIUS, "LAS BEM"...



...E INSPIRÓ A UNA CIVILIZACIÓN ENTERA QUE SE NOMBRÓ A SÍ MISMA "LOS AZURITAS" EN HONOR A SONIC.

CUANDO SONIC REGRESÓ CASI UN AÑO DESPUÉS (EN TIEMPO MOBIANO), LA PEQUEÑA ALDEA A LA QUE LLAMABA HOGAR HABÍA CRECIDO PARA SER LA CIUDAD DE KNOTHOLE. TODO LO QUE CONOCÍA HABÍA CAMBIADO.

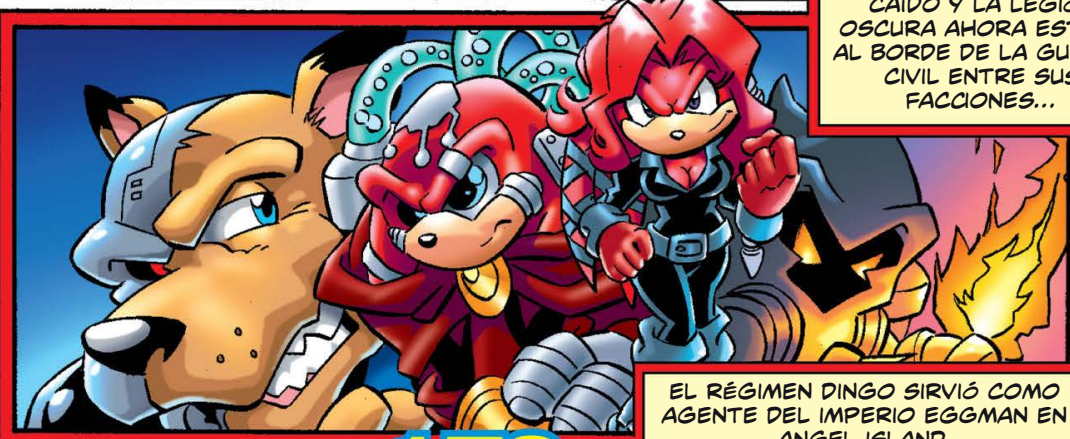


EL IMPERIO EGGMAN GOBERNABA EL PLANETA MOBIUS CON MÁS FIRMEZA QUE NUNCA, Y LA SEGUNDA GUERRA ROBOTNIK CONTINUABA.



CON LA AYUDA DE SU ÚLTIMA "HIJA", MECHA; Y UN VIRUS SINTÉTICO COMO "HIJO", NOMBRE CLAVE, A.D.A.M., EGGMAN CONVIRTIÓ ANGEL ISLAND EN UNA ZONA DE GUERRA.

EQUIDNASÓPOLIS HABÍA CAÍDO Y LA LEGIÓN OSCURA AHORA ESTABA AL BORDE DE LA GUERRA CIVIL ENTRE SUS FACCIÓNES...



EL RÉGIMEN DINGO SIRVIÓ COMO AGENTE DEL IMPERIO EGGMAN EN ANGEL ISLAND.



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS



ATO 2C

TORMENTAS DE

ORDEN Y CAOS



MUCHOS VILLANOS SE UNIERON A MAMMOTH MOGUL, QUIEN INTENTÓ USAR LO QUE QUEDABA DE LA FUENTE DE TODO PARA CONQUISTAR EL MUNDO OTRA VEZ.

LOS FREEDOM FIGHTERS DERROTARON A MOGUL, QUIEN FUE CAPTURADO NUEVAMENTE Y ENCARCELADO POR EL DR. EGGMAN.

¡EL MISTERIOSO ANONYMOUS REVELÓ SER EL PROPIO "HIJO" DE EGGMAN, A.D.A.M.!

¡UTILIZANDO A LOS AMIGOS DE SONIC, EN PARTICULAR A TOMMY Y TURTLE, A.D.A.M. INVOCÓ CHAOS EMERALDS DE TODO EL UNIVERSO Y LUCHÓ CONTRA SUPER SONIC HASTA EL EMPATE!

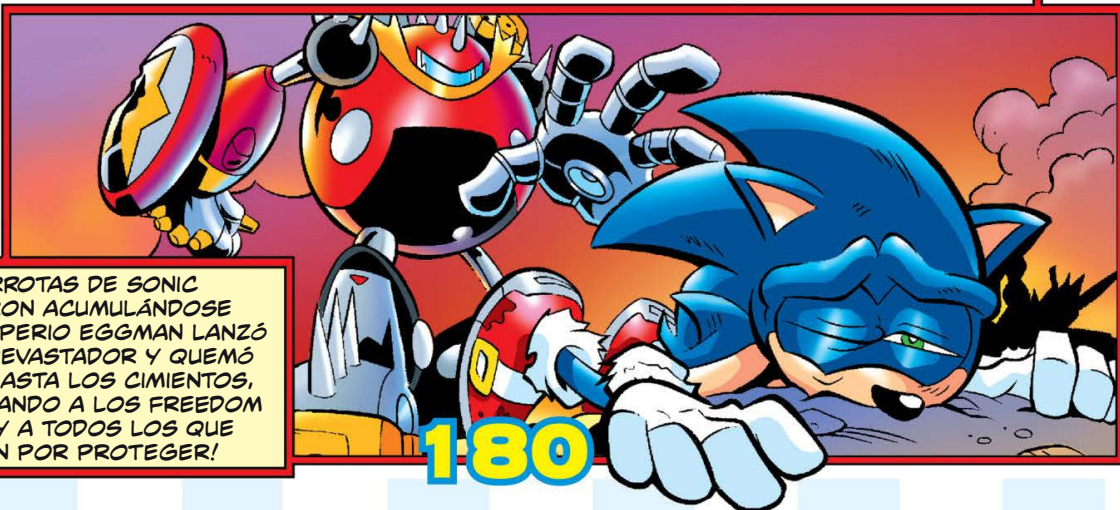


TOMMY SE SACRIFICÓ PARA DESTRUIR A A.D.A.M. Y LAS CHAOS EMERALDS FUERON LLEVADAS A LA ZONA DEL SILENCIO.

LA ENTIDAD FEIST UTILIZÓ SU PODER PARA CREAR LA *SPECIAL ZONE* Y REDUCIR LAS GEMAS A SIETE *ESMERALDAS DE COLORES*.



LAS DERROTAS DE SONIC CONTINUARON ACUMULÁNDOSE CUANDO EL IMPERIO EGGMAN LANZÓ UN ATAQUE DEVASTADOR Y QUEMÓ KNOTHOLE HASTA LOS CIMIENTOS, ¡CASI ANIQUILANDO A LOS FREEDOM FIGHTERS Y A TODOS LOS QUE LUCHARON POR PROTEGER!





# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 27  NUEVA MOBOTRÓPOLIS

USANDO LOS PLANES ARRUINADOS DE "ANONYMOUS", NICOLE LOGRÓ USAR LOS NANITES MICROSCÓPICOS QUE COMPONÍAN LA CIUDAD CAPITAL PARA RECREAR LA VIEJA CAPITAL, AHORA COMO NUEVA MOBOTRÓPOLIS.



CON LA AYUDA DE SONIC, EL REINO DE LOS ACORN Y TODA SU GENTE FUE RESCATADA...

HABIENDO REGRESADO DE UN EXILIO EN EL ESPACIO, AMADEUS Y ROSEMARY PROWER INICIARON UNA REVOLUCIÓN PARA TRAER DEMOCRACIA AL REINO.



¡EL INEXPERTO REY ELIAS ACORN LUCHÓ POR PROTEGER EL HONOR DE SU LEGADO! LA CIUDAD CASI SE DIVIDIÓ EN UNA GUERRA CIVIL.

SIN EMBARGO, GRACIAS A LA PRINCESA SALLY ACORN, LOS ÁNIMOS SE CALMARON, Y SE LLEGÓ A UN COMPROMISO...



...Y SE FORMÓ EL CONCEJO DE LOS ACORN PARA GOBERNAR A LA GENTE, CON EL REY PRESIDENDO.

Y ENTONCES...



...EL DOCTOR FINITEVUS USÓ A KNUCKLES EL EQUIDNA PARA CREAR A UN NUEVO ENERJAK.



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 28  NUEVO Y ATREVIDO COMIENZO...



¡COMO ENERJAK, KNUCKLES ALTERÓ EL STATUS QUO DE ANGEL ISLAND Y DESTRUYÓ LA CIUDAD DE EGGMAN, NUEVA MEGAÓPOLIS!

EL RÉGIMEN DINGO FUE APLASTADO Y LOS EQUIDNAS FUERON ENVIADOS A LAS RUINAS DE ALBION.



FUE TAREA DE LOCKE ROMPER EL MALEFICIO EN SU HIJO Y LIBERARLO DEL FUTURO QUE FUE CREADO PARA ÉL.

LOCKE SE SACRIFICÓ Y KNUCKLES FUE REGRESADO A LA NORMALIDAD.



NUEVA MEGAÓPOLIS QUEDÓ EN RUINAS, ¡DEJANDO AL DR. EGGMAN SOLO CON SU EGGDOME!



DERROTADO UNA VEZ MÁS POR SONIC Y LOS FREEDOM FIGHTERS, EL DR. EGGMAN FUE LLEVADO A LA LOCURA, DEJANDO SU IMPERIO SUSCEPTIBLE A SER CAPTURADO POR LA REINA DE HIERRO Y SU SEÑORIO DE HIERRO.



¡PRONTO, NUEVA MOBOTRÓPOLIS CAYÓ ANTE SU TECNOMANCIA!



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 29  NUEVO ORDEN MUNDIAL



¡MONKEY KHAN REGRESÓ PARA AYUDAR EN LA LUCHA! LAS CUATRO CASAS FUERON LIBERADAS Y EL SEÑORÍO DE HIERRO FUE DERROTADO.



NUEVA MOBOTRÓPOLIS ESTÁ SALVADA, ¡PERO EL DR. EGGMAN REGRESÓ DEL BORDE DE LA LOCURA POR SU CUENTA, Y ESCAPÓ DESPUÉS DE LA BATALLA!



PREPARANDO SU MÁS GRANDE PLAN, EGGMAN ABRIÓ EL PORTAL A LA SPECIAL ZONE Y CONSIGUIÓ LA CHAOS EMERALD AZUL.



PARA EMPEORAR LAS COSAS, ¡IXIS NAUGUS REGRESÓ PARA RECLAMAR EL TRONO DE LOS ACORN!



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 30  DEATH EGG MARK 2

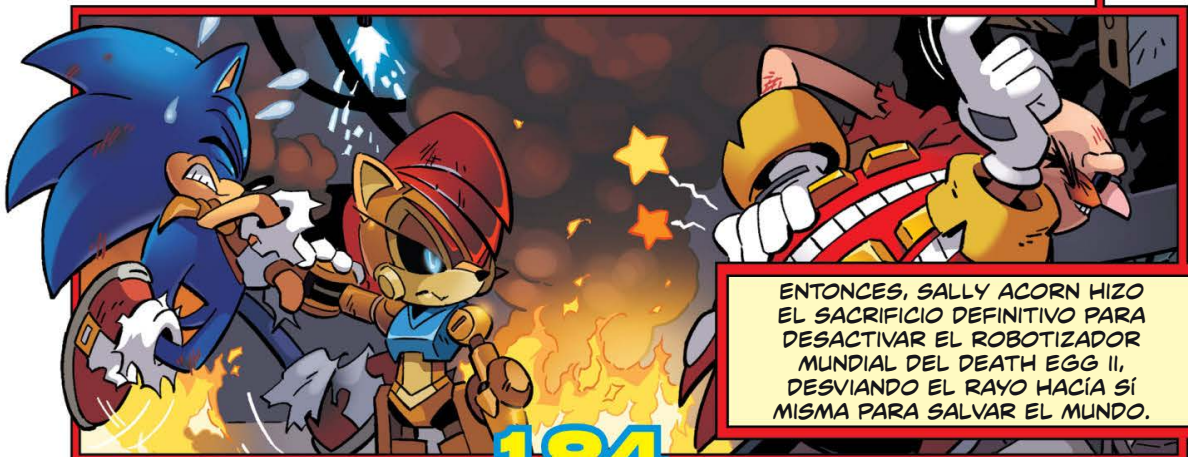
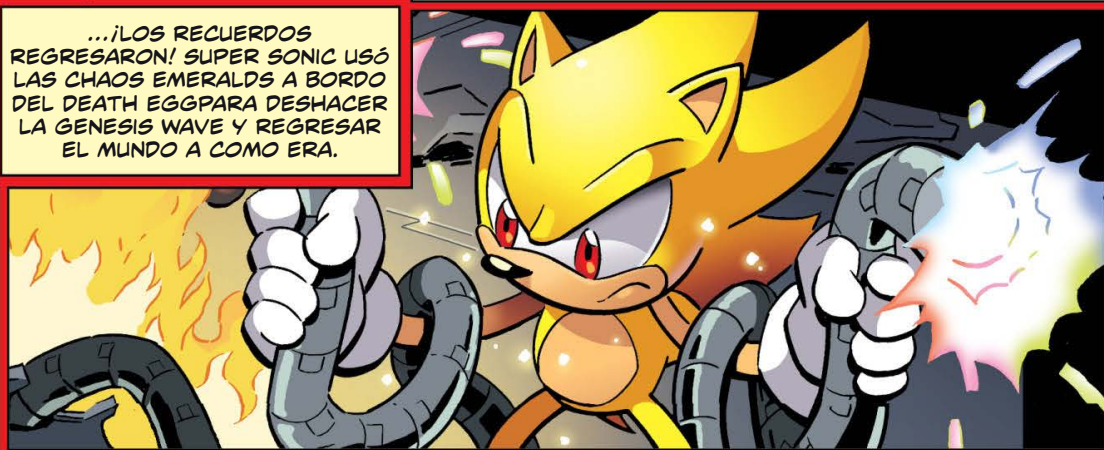
ENTONCES, EL EGGDOME FUE LANZADO AL CIELO Y SE REVELÓ QUE ERA EL DEATH EGG II, QUE DESATÓ UNA NUEVA ARMA DEVASTADORA.



LA 'GENESIS WAVE' DEL DR. EGGMAN ALTERÓ TODO MOBIUS. TODO LO VIEJO ERA NUEVO OTRA VEZ, PERO LA PRESENCIA DEL VIEJO MOBIUS PERDURÓ HASTA QUE...



...¡LOS RECUERDOS REGRESARON! SUPER SONIC USÓ LAS CHAOS EMERALDS A BORDO DEL DEATH EGG PARA DESHACER LA GENESIS WAVE Y REGRESAR EL MUNDO A COMO ERA.



ENTONCES, SALLY ACORN HIZO EL SACRIFICIO DEFINITIVO PARA DESACTIVAR EL ROBOTIZADOR MUNDIAL DEL DEATH EGG II, DESVIANDO EL RAYO HACIA SÍ MISMA PARA SALVAR EL MUNDO.



# CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 31 EL RESURGIMIENTO DE IXIS

LOS EVENTOS ESCALARON RÁPIDAMENTE LUEGO DE LA ROBOTIZACIÓN DE SALLY. ¡NAUGUS SE CONVIRTIÓ EN REY, NICOLE FUE EXILIADA Y ROTOR RENunció AL CONCEJO DE LOS ACORN! LOS FREEDOM FIGHTERS HABÍAN SIDO REALMENTE DERROTADOS.



¡AHORA, NAUGUS CONTINÚA SUFRIENDO LOS EFECTOS DE LA GENESIS WAVE! VIDAS PASADAS Y MUTACIONES LO HACEN INESTABLE...¿QUÉ HARÁ EN SU DESESPERACIÓN?



LA DERROTA DE LOS FREEDOM FIGHTERS INSPIRÓ UNA NUEVA OLA DE HEROÍSMO PARA TOMAR SU LUGAR.



¡EL TEAM FREEDOM ES FORMADO! ¡LA CIUDAD TIENE SUS PROTECTORES!

EL TEAM FIGHTERS LLEVA LA LUCHA HACIA AL DR. EGGMAN! ¡UNA NUEVA ERA PARA NUESTROS HÉROES!



185

Y EL FUTURO SIGUE DESARROLLÁNDOSE PARA EL PLANETA MOBIUS...



# MOBIUS

## EL FUTURO

Hay muchos futuros posibles, pero uno de ellos fue visto más que los demás.

Veinticinco años en el futuro, Mobius conoció la paz. El **Dr. Eggman** murió, vaporizado por Knuckles cuando perdió el control de los poderes chaos. El **Rey Sonic** y la **Reina Sally** gobernaron con sus dos hijos, la **Princesa Sonia** y su joven hermano, el **Príncipe Manik**. Sin embargo, **Rotor** y su compañero, Cobar, descubrieron que el viaje en el tiempo y entre zonas del pasado había desestabilizado el espacio tiempo. La realidad se estaba deshaciendo. El Rey Sonic y el Guardián Knuckles se reunieron nuevamente para una última aventura. Utilizando la **Cámara de Taquiones** del Dr. Eggman, el Rey Sonic saltó al río del tiempo para arreglar los agujeros.



**SHADOW  
CONQUISTA MOBIUS**

Aunque tuvo éxito, accidentalmente se borró a sí mismo y a su familia de la línea de tiempo. La historia se reescribió para que **Shadow** derrotara al Dr. Eggman y luchase por la paz mundial. Eventualmente, Shadow se amargó por la lucha y decidió que Mobius solo podría ser salvada al seguir todos sus comandos. Conquistó el mundo y se convirtió en el **Rey Shadow**. Como parte de su conquista, se casó con la Reina Sally por sus conexiones políticas. Sally aceptó el matrimonio infeliz para ayudar a suavizar el duro gobierno del erizo sombrío. **Lien-Da** fue protegida del cambio en el tiempo gracias a un dispositivo construido por Rotor y Cobar. Utilizó su conocimiento de la línea de tiempo previa para ganar la confianza del Rey. Su **Legión Oscura** se convirtió en su Presencia Oscura. Los Ojos Oscuros fueron la división de espionaje y las **Manos Oscuras**, sus ejecutores. Tails y su familia también sobrevivieron el cambio en el tiempo. Tails buscó a **Lara-Su**, y juntos encontraron a Sonic con la intención de regresarlo al trono. El Rey Shadow fue desafiado y, finalmente, puesto en animación suspendida por Lara-Su utilizando **Chaos Control**. Sonic se reunió con Sally, fue coronado rey, y pronto tuvieron gemelos, Sonia y Manik.

Cinco años después, Lien-Da y la Presencia Oscura se convirtieron en una célula terrorista; y lograron rescatar a Shadow. En lugar de disputar la corona, desató al monstruoso **Tikhaos** y destruyó el dispositivo de Lien-Da, forzándola a alinearse con la línea de tiempo. El paradero del Rey Shadow y Lien-Da es desconocido.

Lara-Su y el Rey Sonic lograron armar un nuevo equipo de Freedom Fighters para salvar el mundo de Tikhaos. Ahora, cuando surgen los problemas, los **Freedom Fighters Futuros** están preparados para salvar el mundo tal como la generación previa lo hizo.



**LA BODA REAL**

**CIUDAD DE PORTAL  
BAJO EL REY SHADOW**





# FAMILIA DEL REY SONIC

La familia real de **Mobius** gobierna desde el **Castillo Mobius** en la ciudad de **Portal** en **Angel Island**. La familia una vez tuvo una hija mayor y un hijo menor, pero los cambios en la línea de tiempo los borró de la existencia. Hasta ese punto, el Rey Sonic estaba poco entusiasmado sobre sus deberes reales y parentales. Fue cuando los perdió que se dió cuenta de todo lo que tenía.



**SONIC Y SALLY EN SU BODA, LUEGO DE LA DERROTA DEL REY SHADOW**

Ahora que tanto su familia y corona fueron restauradas, el Rey Sonic es un gobernante más maduro y un padre amoroso. **La Reina Sally** continúa siendo la líder enfocada y el verdadero poder político de la pareja. Sus gemelos, **Sonia** y **Manik**, comparten la velocidad de su padre y el espíritu de ambos progenitores.

El Rey Sonic está básicamente retirado del combate activo, pero ocasionalmente da una mano a los **Freedom Fighters Futuros**. La Reina Sally se enfoca en manejar el reino global, aunque no está entusiasmada con que sus jóvenes hijos se escabullan para ir en misiones con los **Freedom Fighters Futuros**.



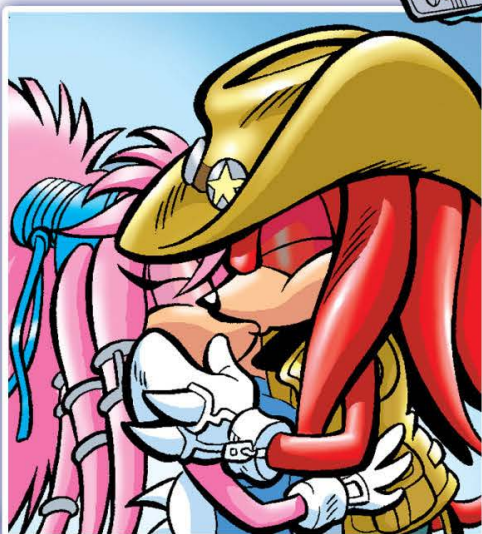
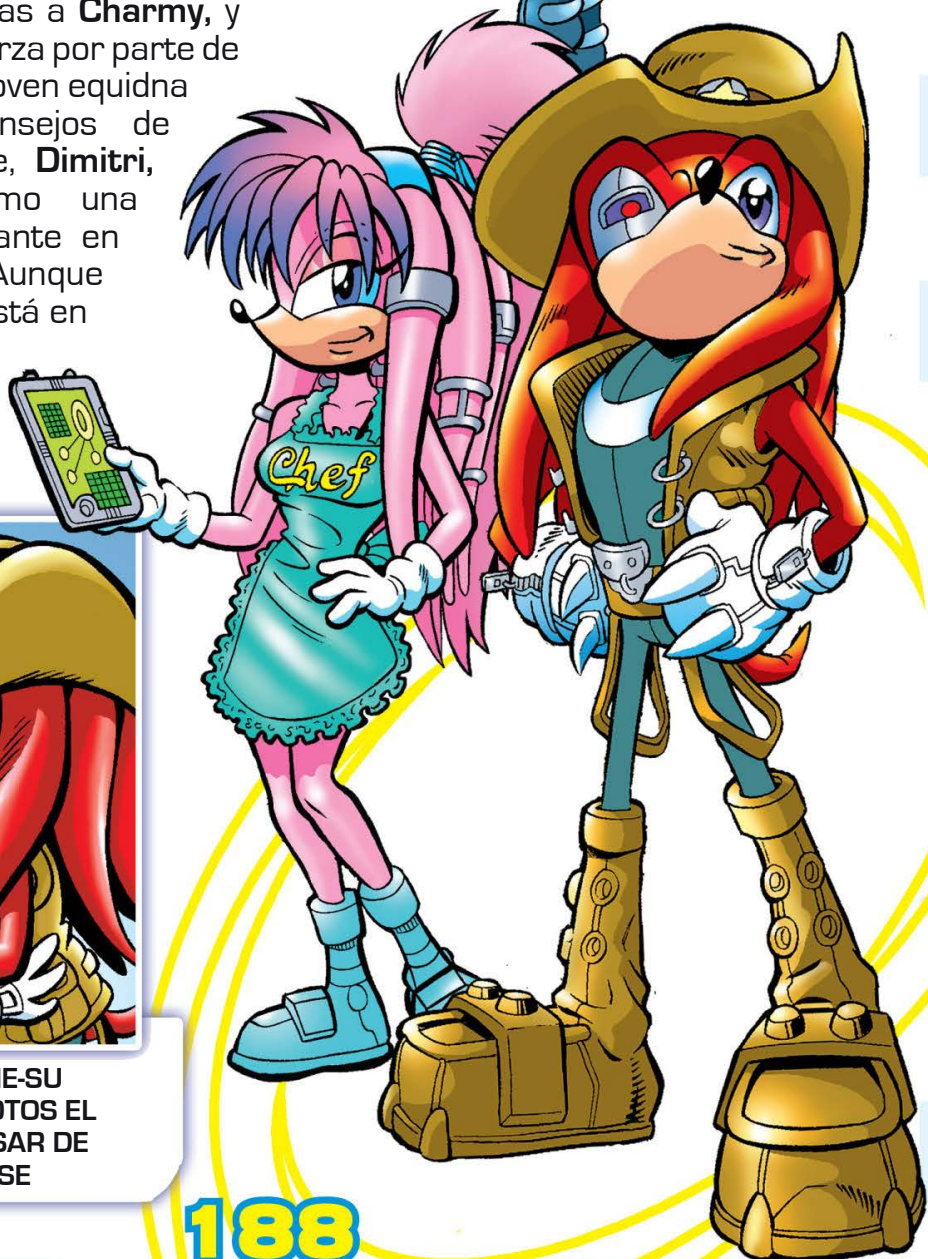
**IZQUIERDA A DERECHA:  
SONIA, REY SONIC, REINA SALLY Y MANIK**



# FAMILIA DE KNUCKLES

Knuckles el Equidna y **Julie-Su** viven juntos, devotos entre sí desde sus años adolescentes, y aún deben pasar por la ceremonia de unión. Viajan por el mundo juntos como parte de los **Chaotix**, ayudando a promover la estabilidad a través de **Mobius**. Su hija, **Lara-Su**, ahora es la **Guardiana de Angel Island**. Como su padre, tiene una fuerte conexión con la Fuerza Chaos. Como un efecto secundario del origen inusual de Knuckles. Lara-Su tiene dos pares de espinas retráctiles en los nudillos. Y al igual que sus padres, tiene un temperamento especial.

Lara-Su fue criada por todos los Chaotix, y los considera como sus "tíos". Además de su entrenamiento como Guardián, aprendió ninjutsu de **Espio**, vuelo gracias a **Charmy**, y entrenamiento de fuerza por parte de **Vector** y **Mighty**. La joven equidna también recibe consejos de su ancestro distante, **Dimitri**, quien perdura como una cabeza robótica flotante en un tubo de cristal. Aunque se lleva bien con él, está en constante conflicto con su primo, **Rutan**, el hijo de **Lien-Da**.



KNUCKLES Y JULIE-SU  
PERMANECEN DEVOTOS EL  
UNO AL OTRO A PESAR DE  
NUNCA CASARSE



# LA FAMILIA PROWER

Como adulto, Tails ahora utiliza el nombre **Miles Prower**. En un giro inesperado de los acontecimientos, se terminó casando con la ídola pop de su juventud: **Mina Mongoose**. Ambos toman turnos para cuidar a la familia: exploran los misterios de **Mobius** con Miles durante un año, y durante el siguiente, Mina se asienta para trabajar en su nuevo álbum y continuar la carrera musical más larga de Mobius.



**SKYE HA TENIDO MÁS DIFICULTADES CON EL VUELO A SU EDAD QUE SU PADRE, RESULTANDO EN UN GIRO PARECIDO A UN TORNADO**

Tienen dos hijos: **Melody**, su hija, y **Skye**, su hijo. Melody comparte la adorable voz e increíble velocidad de su madre y el espíritu aventurero de su padre. Skye tiene el don con las máquinas de su padre pero la timidez inicial de su madre. Aunque el joven zorro tiene colas gemelas, aún no ha logrado entender cómo volar como su padre. En su lugar, gira como un mini tornado con un control bastante limitado.

Todos los Prower estaban en la línea de tiempo original hasta que el **Rey Sonic** reescribió la historia para arreglar el espacio tiempo. Miles les construyó brazaletes especiales para protegerlos del cambio en la realidad y les permitió restaurar al Rey Sonic al trono.



**IZQUIERDA A DERECHA:  
MELODY, SKYE, TAILS Y MINA**



# FREEDOM FIGHTERS FUTUROS

Luego de la **Segunda Guerra Robotnik**, la **Reina Sally Acorn** fue forzada a disolver a los **Freedom Fighters** como parte de un tratado de paz con el **Rey Shadow**. El mundo permaneció en paz solo gracias al brutal gobierno de Shadow. Sin embargo, con su caída, el mundo necesitaba nuevos protectores. Originalmente reunidos de forma improvisada, los **Freedom Fighters Futuros** están compuestos por los descendientes de la última generación de **Freedom Fighters** y **Chaotix**. Asentados en **Angel Island**, están a una llamada de distancia para ayudar a la nueva generación de **Mobianos**.

**Lara-Su (1)** - La actual **Guardiana de Angel Island** y líder del equipo. Sus garras retráctiles, poderes **chaos** y entrenamiento de Guardiana la hacen un miembro formidable y esencial del equipo. Parece tener una conexión especial con Argyle.

**Argyle Crocodile (2)** - El hijo de **Vector** y un experto en computadores. Bien educado, hablado y sorprendentemente elegante, suele ayudar al equipo desde su estación de trabajo, dándoles información y soporte. Parece tener sentimientos por Lara-Su.

**Jacques D'Coolette (3)** - El hijo de **Antoine** y **Bunnie D'Coolette**. Tiene un brazo izquierdo y pierna derecha cibernéticos. Genial y encantador, vuela al combate con su pie-cohete y un sable ya acoplado a su brazo.

**Belle D'Coolette (4)** - La hermana gemela de Jacques. Igual de atractiva y cautivadora, tiene un brazo derecho y pierna izquierda cibernéticos. Puede volar al combate con su pie-cohete y dar apoyo con su brazo cañón.

**Melody Prower (5)** - La hija de **Miles** y **Mina Prower**, Melody está emocionada y deseosa por ser parte del nuevo equipo. Trae su increíble velocidad a la lucha.

**Skye Prower (6)** - El tímido hermano de Melody. Es un inventor principiante pero está limitado por su nerviosismo. Intenta volar con sus colas gemelas pero usualmente termina girando sin control.

**Princesa Sonia Acorn (7)** - Siendo una de los gemelos reales, es usualmente más receptiva y responsable que su hermano. Aunque, teniendo apenas cinco años, no es decir mucho. Es súper rápida, al igual que su padre.

**Príncipe Manik Acorn (8)** - El hermano gemelo de Sonia y su igual en velocidad. Manik se distrae y emociona fácilmente, pero es sorprendentemente heroico para ser un niño tan joven.

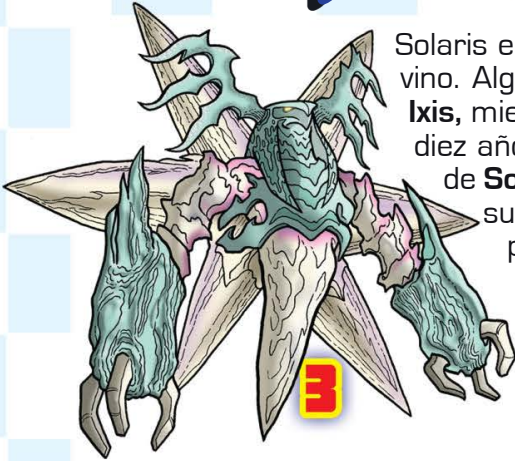
## PERFIL:

Primera Aparición:  
Sonic Universe #8





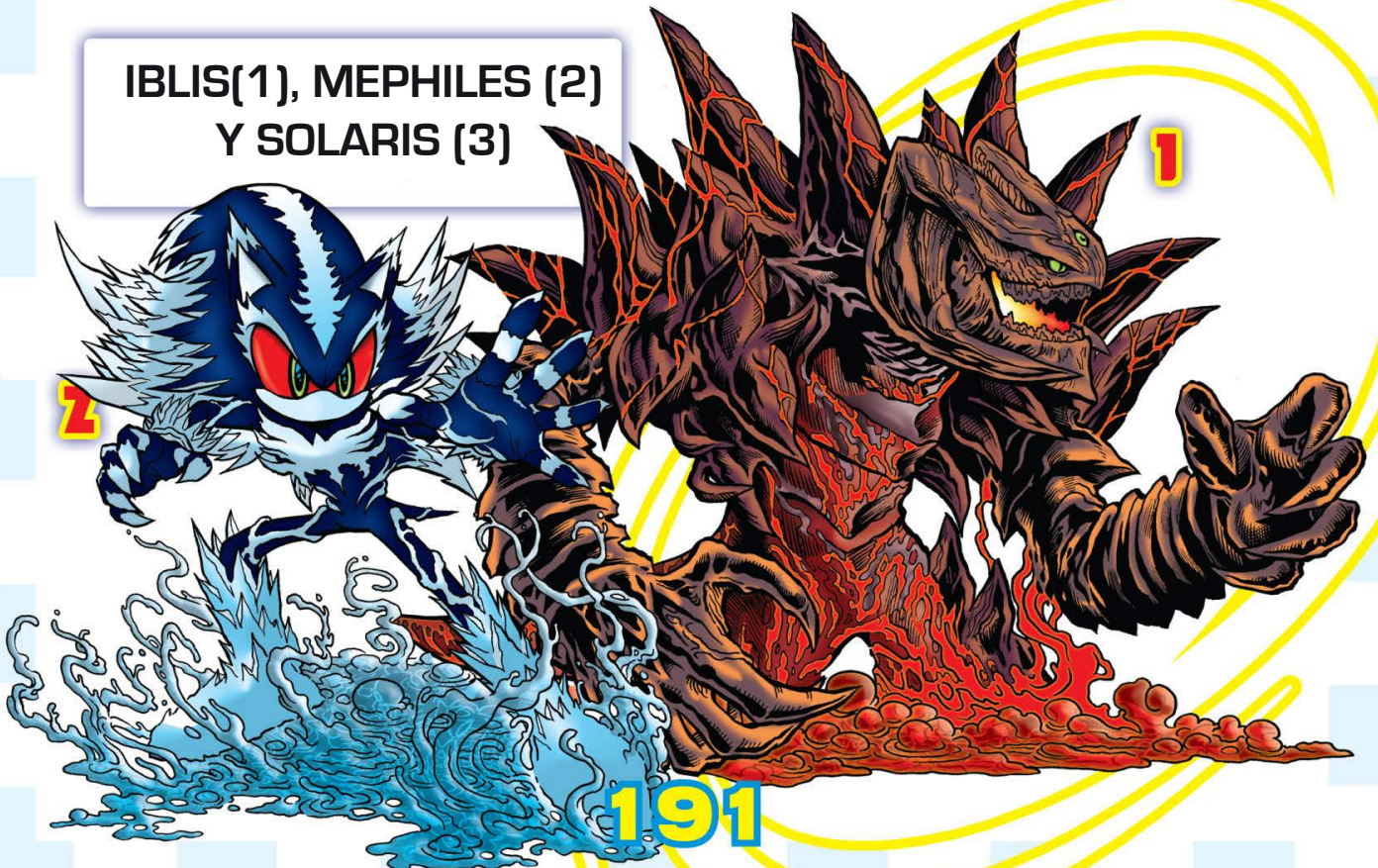
# IBLIS, MEPHILES Y SOLARIS



Solaris era el dios del tiempo, la luz, y el fuego. Nadie sabe de donde vino. Algunos creen que era una de las **Siete Obras Maestras de Ixis**, mientras que otros creen que siempre existió. Más allá de eso, diez años atrás, era una pequeña flama blanca en los laboratorios de **Soleanna**. La gente de ese reino veneraba a esta entidad como su deidad principal y llevaba a cabo una ceremonia anual para pedir su amable luz y no su fuego destructor. Sin embargo, el **Duque de Soleanna** y sus investigadores experimentaron con Solaris en un intento por obtener sus poderes de alterar el tiempo.

Terminaron separando a la criatura a la mitad. El poder ardiente y la naturaleza destructiva se convirtieron en el espíritu Iblis. Sin ninguna otra opción, el duque utilizó el poder de una **Chaos Emerald** para sellar la energía dentro de su hija, la **Princesa Elise**, muriendo él en el proceso. Las cosas permanecerían así hasta que Elise se rindiera a la desesperación, lo que la atrapó en una vida de falso optimismo. La otra mitad del dios consistía del poder y la inteligencia. Este espíritu de humo se llamaba Mephiles. Sería atrapado dentro de un dispositivo llamado el **Cetro de la Oscuridad** por **Shadow el Erizo**. Años después, Mephiles sería liberado y robaría la forma y habilidades de Shadow al combinarse con su sombra. Cruel y brillante, la mitad oscura creó un plan que abarcaba doscientos años, que le consiguió las Chaos Emeralds, vio la muerte de **Sonic el Erizo**, y la liberación de Iblis. Con el poder de las Esmeraldas, Mephiles se reunificó con Iblis y Solaris renació. El dios comenzó a devorar el tiempo. Sus ojos se abrieron a través de todo el espacio y el tiempo, consumiendo todo como agujeros negros localizados. Se requirió de una alianza entre héroes y villanos para recuperar las Chaos Emeralds, revivir a Sonic, y llevar a la derrota de Solaris. Sonic y la Princesa Elise fueron enviados atrás en el tiempo, antes de que aquella entidad fuera un sujeto de experimentos. Elise tomó la pequeña flama blanca y la apagó, asegurando que la desastrosa separación jamás ocurriera. Y así, Mephiles e Iblis nunca existieron. Aunque la paradoja parece haberse encargado de Solaris y preservado el mundo, nunca sabes qué se arrastra entre las fisuras en el tiempo.

IBLIS(1), MEPHILES (2)  
Y SOLARIS (3)





# ¡SONIC THE HEDGEHOG es la serie de cómics inspirados en videojuegos más longeva del mundo!



¿Pero quién es Sonic? ¿Por qué llaman "Eggman" al Dr. Robotnik? ¿Qué es una Chaos Emerald y qué hace exactamente?

El mundo de Sonic, Mobius, es grande, y es fácil perderse a través de trescientos tomos de historia. ¡Ahí es donde la Sonic Comic Encyclopedia llega a salvar el día!

¡Esta enciclopedia extensa e ilustrada es una guía definitiva para el mundo de Sonic! Ya seas un fan nuevo que apenas inicia o un veterano buscando algunos datos específicos, ¡este tomo es para tí!

¡Cada artículo viene con información relevante de cada personaje, equipo, artefacto mágico y más! ¡Esta guía cubre todo, desde el épico linaje de los Guardianes de Angel Island hasta la raza perdida de los Nerbs! Dentro, encontrarás un mapamundi actualizado de Mobius y una línea de tiempo que dará nueva luz a eventos pasados. ¡Incluso encontrarás información nueva y exclusiva que aún ni siquiera se ha llegado a revelar en el cómic!

Para el fanático con prisa o aquel que busca saberlo todo, ¡este es el lugar definitivo para encontrar información sobre los cómics de Sonic el Erizo!

